GAME • É A SUA VEZ DE VIRAR MONSTRO!

Abril

RECREIO

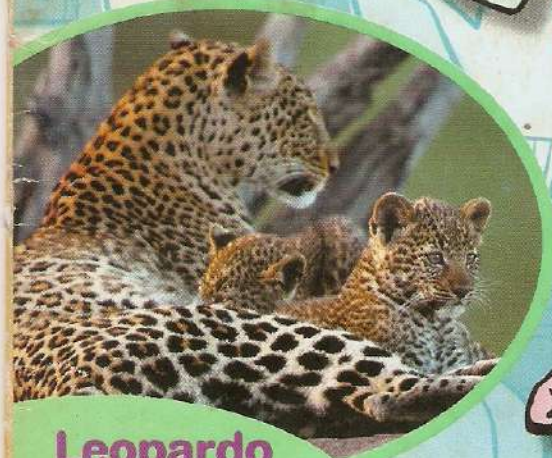
Buu!

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 96
10/1/2002
ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002

DU, DUDU, e EDU

www.RECREIONLINE.com.br

Conheça os vizinhos que mais aprontam na TV e veja como se divertir com a turma da sua rua

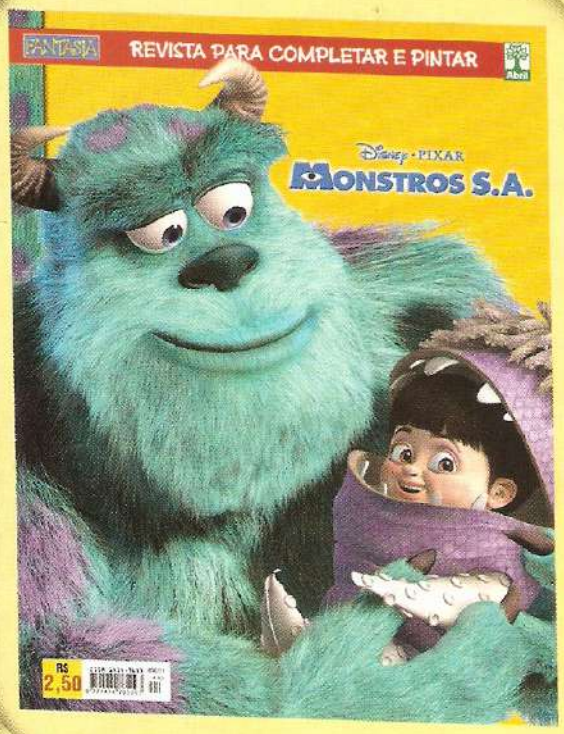


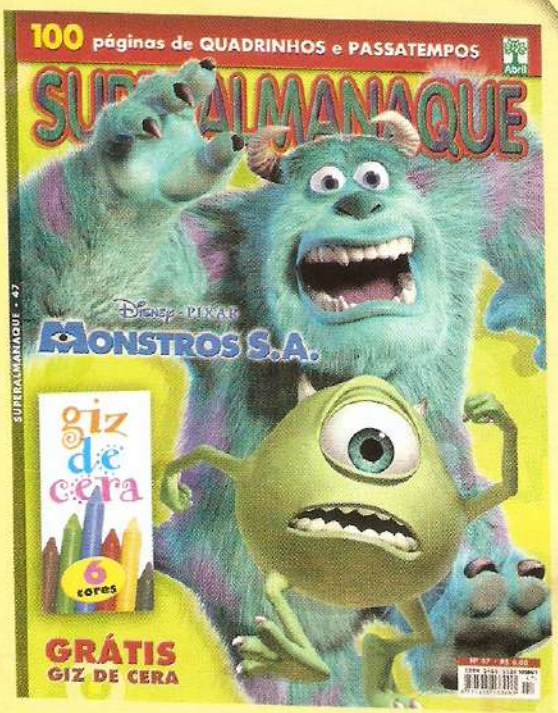
Leopardo
Um gatão que adora subir em árvores

GRÁTIS

Envelope com:
• o número-robô 3
• 1 minigibi

EDITORA Abril





Pra quem não tem medo de se divertir

Fantasia
Superalmanaque
Brinque Comigo

já nas bancas!

WG PROPAGANDA

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você conhece a sua mascote?**
Faça o teste e descubra.

8 PASSATEMPO **Enigma**
Encontre a casa de cada personagem.

9 NA TV **Du, Dudu e Edu**
O trio mais maluco da TV.

10 FIQUE LIGADO **Amigo do lado**
Que tal conhecer melhor seu vizinho?

13 FAZENDO ARTE **O pequeno engenheiro**
Faça um bairro com caixas de fósforo.

14 NATUREZA **Casas do mar**
Saiba mais sobre as conchas.

17 PASSATEMPO **Cena maluca**

18 GAMES **Monstros S.A.**
É a sua vez de ser assustador.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 FÉRIAS **Divirta-se com a turma**
Dicas de brincadeiras para as férias.

26 BICHOS **Gatinho pintado**
Conheça o leopardo.

28 NO SITE **Tem RECREIO na rede**

29 PASSATEMPO **Sete erros**

30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Brinque com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Decifre o sonho do Zeca.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

RECREIO

CAPA: DIVULGAÇÃO (DU, DUDU E EDU / MONSTROS S.A.) TONY STONE (LEOPARDO)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

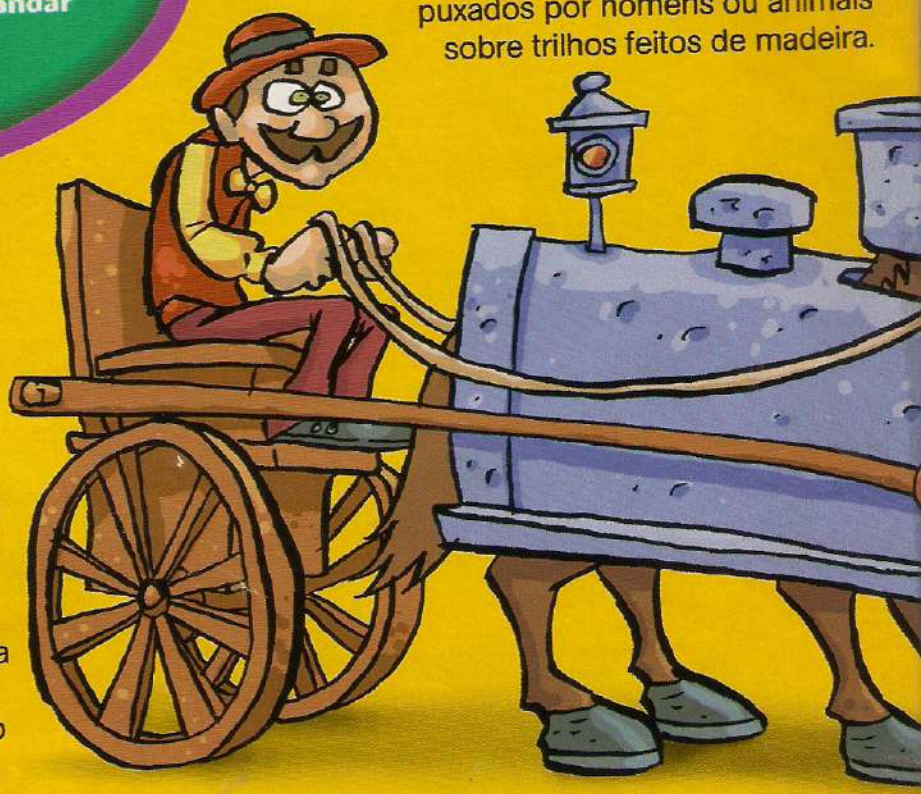
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM INVENTOU O TREM?

Dayen Caroline Branco
Itapetininga – SP

O primeiro modelo de trem a vapor foi inventado pelo inglês Richard Trevithick em 1804. Parecia um grande cilindro com um caldeirão e tinha rodas. Antes os vagões eram puxados por homens ou animais sobre trilhos feitos de madeira.



O QUE É UM EXAME DE DNA? COMO É FEITO?

Gustavo da Rocha, 13 anos
Apucarana – PR

DNA é a sigla em inglês do ácido desoxirribonucléico, que é uma molécula que transmite todas as características de pai para filho. O exame de DNA é uma pesquisa da formação genética de uma pessoa. Ele é feito em laboratório com células do pai, da mãe e do filho. Elas podem ser coletadas do sangue, da saliva, do cabelo ou da pele. Descobrindo como é a combinação de DNA de uma pessoa é possível saber quem são os seus pais.

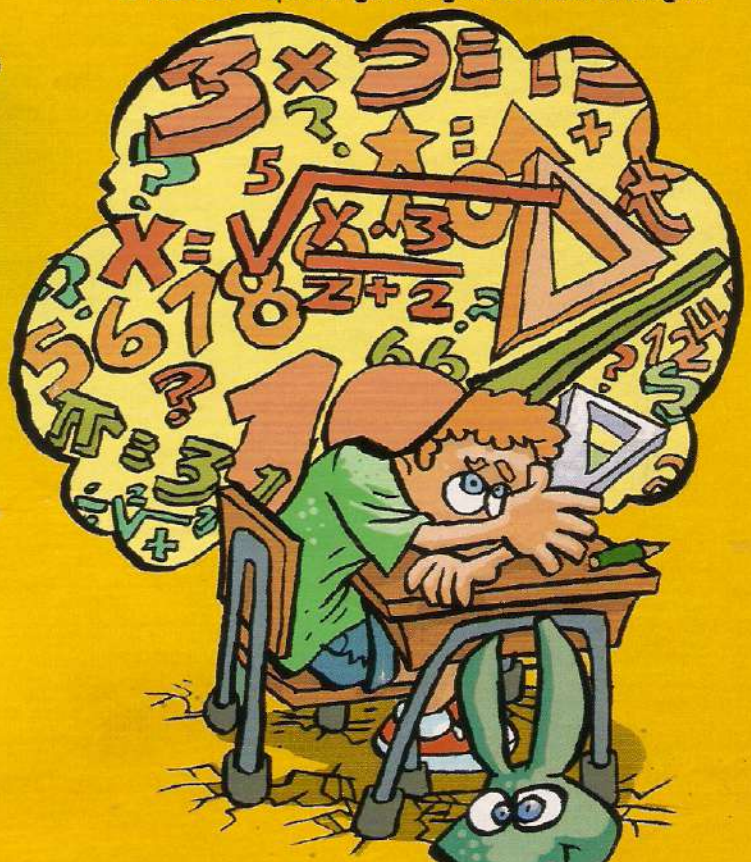
VOCÊ SABIA QUE...

- O prazo de validade do refrigerante em lata é maior do que os embalados em garrafa de plástico? É que a lata conserva o gás da bebida por mais tempo.
- Algumas espécies de tarântula têm oito olhos? Cada olho está voltado para uma direção diferente. Assim fica mais fácil para o bicho saber o que se passa ao seu redor.

POR QUE PENSAR CANSA?

Ana Lúcia de Andrade, 11 anos
Mauá – SP

Pensar normalmente não cansa. Afinal, pensamos o dia todo e, se isso acontecesse, ficariamos cansados sempre. Temos a sensação de cansaço quando nos concentramos para fazer uma prova difícil, por exemplo. É que isso exige mais atenção e faz com que a gente gaste mais energia.



PATOS TÊM DENTES? QUANTOS?

Gabriela Folharine Teodoro, 10 anos
São João da Boa Vista – SP

Como todas as aves, os patos não têm dentes. Algumas espécies de ganso e um pássaro chamado mergus têm pequenas serras no bico. Essas serrinhas não servem para mastigar, e sim para segurar alimentos mais escorregadios, como peixes.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUANTOS METROS UM CANGURU PODE SALTAR?

Rena Costa da Cunha, 7 anos
Florianópolis – SC

Esse animal pode saltar a uma velocidade de cerca de 48 quilômetros por hora. Cada pulo pode atingir até 9 metros de distância e 1,5 metro de altura.

CONSULTORIA: LUIZ SANFILIPPO (biólogo do setor de aves da Fundação Parque Zoológico de São Paulo), ROSANA MARTINS (bióloga do Instituto Butantã), RENATO GREGORIN (professor de Zoologia da Faculdade Hebraico-brasileira Renascença), PAULO HENRIQUE BERTOLUCCI (chefe do setor de neurologia do comportamento da Unifesp) e ALBERTO DELMONDES CABRAL (diretor técnico comercial da Biomol).

VOCÊ CON CÃES E

Responda às perguntas e veja o que você sabe sobre esses bichos que vivem perto da gente.

1 Quantas vezes ao dia o cão deve comer?
- A Quando tiver fome.
- B Duas vezes: de manhã e à noite.
- C Toda vez que o dono come.

2 Se você dá de cara com um cão bravo no quintal de um amigo, o melhor é:
- A Sair correndo.
- B Gritar por ajuda.
- C Se afastar devagar ou ficar parado até que o cão se afaste.

3 Por que alguns cães fazem xixi pela casa toda?
- A Eles aprendem isso nos desenhos animados.
- B Porque não sabem usar o banheiro.
- C Para marcar seu território e mostrar a outros cachorros quem é o dono do pedaço.

4 Os cachorros são parentes de qual outro bicho?
- A Girafa.
- B Gato.
- C Lobo.

5 Por que os cães filhotes roem tudo?
- A Porque seus dentes coçam quando estão crescendo.
- B Para chamar a atenção dos donos.
- C Eles gostam de ter sempre alguma coisa na boca.

6 O cachorro pode estar doente quando:
- A Come menos e fica muito quieto.
- B Não sai de perto do dono.
- C Morde tudo o que vê pela frente.

7 Por que os cães ficam de boca aberta?
- A Porque transpiram pela língua.
- B Para mostrar sua língua.
- C Para morder tudo.

IONIT ZILBERMAN

0 a 4 respostas certas
Você gosta de seu bicho de estimação, mas poderia prestar mais atenção aos hábitos dele para entendê-lo melhor. Faça isso e vocês se tornarão ainda mais amigos.

RESPOSTAS: 1 B, 2 C, 3 C, 4 C, 5 A, 6 A, 7 A, 8 B, 9 B, 10 A, 11 A, 12 A, 13 C, 14 C

HECE BEM? GATOS!

8 Para que servem os bigodes dos gatos?

- A Para fazer charme e chamar a atenção das fêmeas.
- B Para perceber o que acontece no ambiente, pois eles detectam qualquer movimento.
- C Para fazer cócegas.

9 Qual é o alimento mais indicado para os gatos?

- A Leite.
- B Ração.
- C A mesma comida do dono.

10 Como os gatos se limpam?

- A Lambem o corpo.
- B Entram no chuveiro de touca.
- C Ficam na chuva e depois se sacodem.

11 Os gatos enxergam bem à noite?

- A Sim, muito melhor do que nós.
- B Sim. Vêem tudo mesmo na escuridão.
- C Não. Eles enxergam pior do que nós.

12 Por que os gatos se esfregam nos móveis da casa?

- A Para deixar seu cheiro, marcando o território.
- B Para se coçar.
- C Porque pensam que os móveis são seus amigos.

13 Os bichanos não devem:

- A Gastar as unhas.
- B Pular demais.
- C Comer chocolate.

14 Os gatos são da mesma família que:

- A Esquilos e chinchilas.
- B Raposas e lobos.
- C Leões, tigres e onças.

CONFIRA O RESULTADO

5 a 9 respostas certas

Parece que você já sabe bastante sobre cães e gatos. Para aprender mais, peça algumas dicas ao veterinário e se puder passe mais tempo cuidando de seu bicho: ele vai adorar.

10 a 14 respostas certas

Só de olhar você costuma saber como a sua mascote está e isso faz de vocês grandes companheiros.

PASSATEMPO

ENIGMA

Descubra em qual apartamento moram os meninos e as meninas.

Resposta na página 42.

NA tv

OS TRÊS SÃO DEMAIS!

Conheça melhor esse trio divertido da TV.

Você deve até conhecer meninos de verdade parecidos com Du, Dudu e Edu. Eles são vizinhos e grandes amigos, mas são também muito diferentes entre si.

Du é o tipo fortão, que defende a turma, mas não é muito esperto. Dudu é o cérebro do trio, quem faz planos mais legais e tenta resolver as encrencas. Já Edu é vaidoso e adora ser o centro das atenções. Em comum, eles têm apenas o nome. Os três se chamam Eduardo.

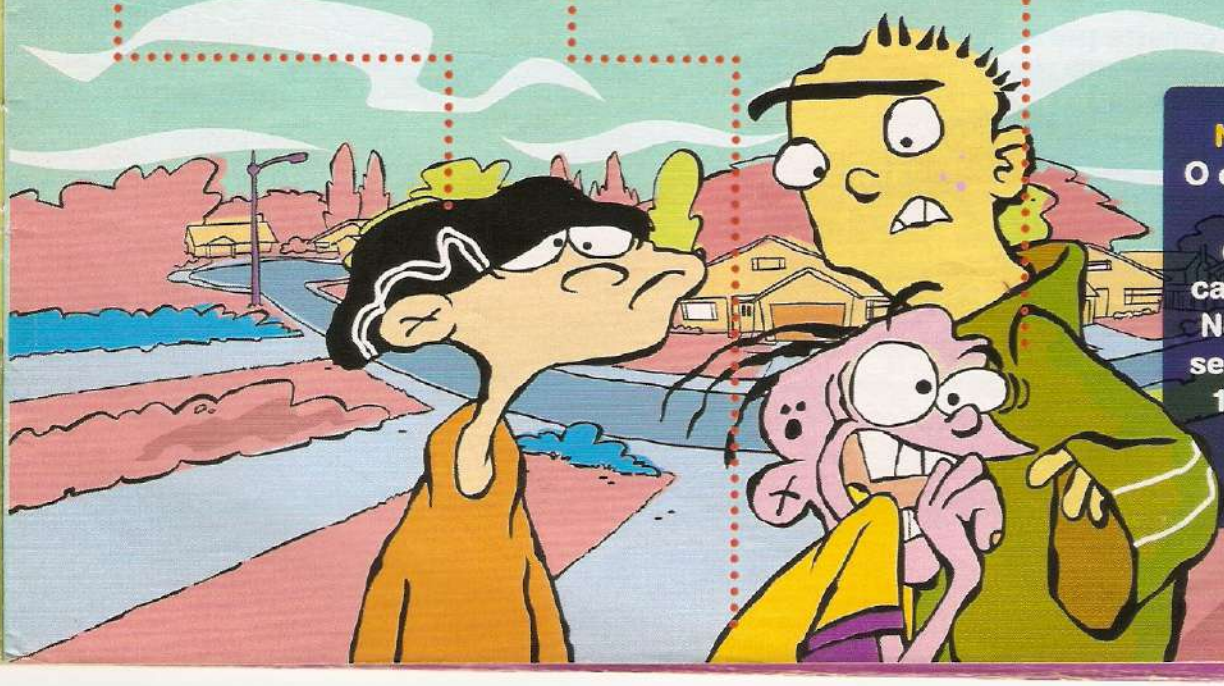
Atrapalhados, estão sempre arrumando encrencas com os outros meninos do bairro. Como são loucos por balas de caramelo, inventam os planos mais malucos para conseguir algumas e só se metem em confusão.

UM... DOIS... TRÊS EDUARDOS

DUDU ▸ Também chamado de 2 Ds, ele é sensível, gentil e educado e vive querendo que seus dois amigos se entendam. É um grande inventor de engenhocas e brinquedos e faz os planos mais inteligentes.

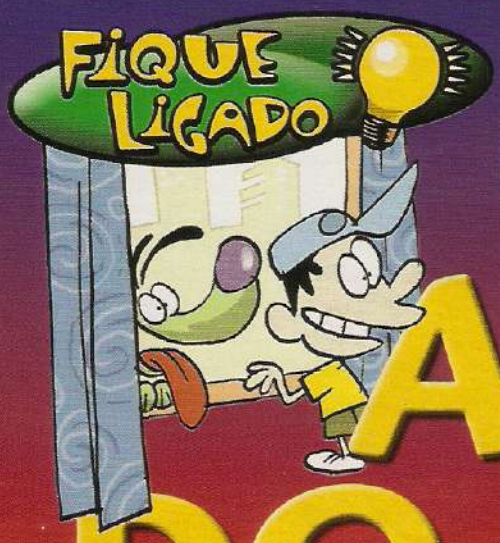
EDU ▸ É o líder do grupo. Ao menos é o que ele pensa. É o que grita mais, o que manda mais e o que mais se mete em encrencas, exatamente por ser tão convencido. Ele está sempre tentando mostrar que é mais esperto que os outros.

DU ▸ É o grandalhão da turma e adora uma briga. Não gosta de tomar banho, é comilão e louco por filmes de monstros. Mesmo sendo o maior e o mais briguento, faz tudo o que a sua irmã menor manda.



NÃO PERCA!
O desenho *Du, Dudu e Edu* é exibido no canal Cartoon Network toda sexta-feira, às 19h30, e aos sábados, às 10h30.

DIVULGAÇÃO



O SEU AMIGO DO LADO

Aproveite as férias e chame todo o pessoal da rua

Talvez você não tenha percebido, mas pode ter um amigão morando bem ao lado da sua casa.

Por isso, mesmo que já conheça o pessoal de sua rua ou do condomínio, aproveite as férias para brincar mais com eles e começar novas amizades.

Ter amigos por perto é muito legal. Afinal, vizinho está sempre ali ao lado, para você brincar na hora que der vontade, convidar para um lanche ou para uma disputa de videogame e até para combinar de ir ao cinema ou levar seus cachorros para passear.

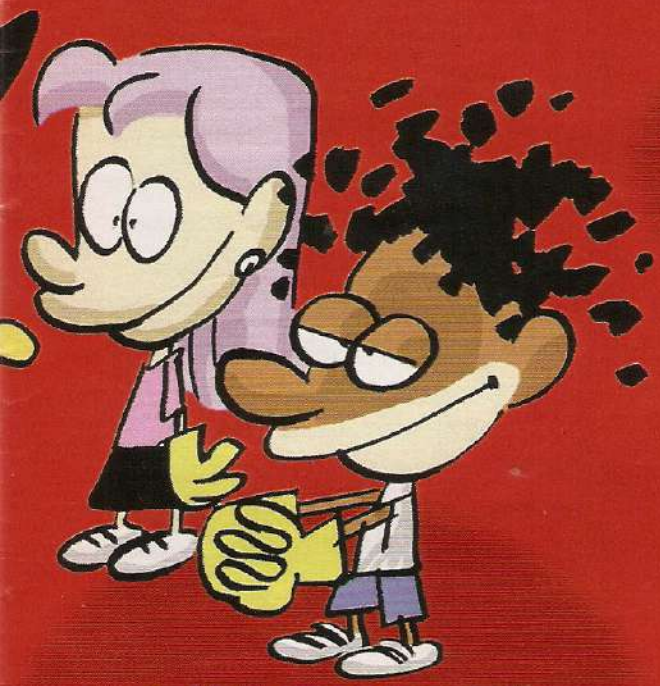
Confira algumas idéias bem legais para se divertir com seus vizinhos. Lembre-se de que nas férias toda hora é hora de brincadeira.

CAMPEONATO DE TUDO

Você gosta de vôlei, futebol e queimada? Então convide o pessoal para um campeonato. Marque com seus vizinhos de outra rua ou outro prédio para uma disputa em uma quadra ou uma praça.
Só não vale brigar, tá?

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

ou do condomínio para brincar.



TURMA DA RECICLAGEM

Combine com a turma do condomínio ou da sua rua para que todos juntem material que pode ser reciclado, como jornais ou garrafas plásticas limpas. Peça a ajuda de um adulto para conseguir um lugar para guardar o material, que pode ser entregue em postos de reciclagem de seu bairro.

FAXINA NA PRAÇA

Chame a turma para cuidar de uma praça ou um jardim perto de sua casa. Se todo mundo se empolgar, os pais também vão ajudar e vocês podem até plantar mudas novas e deixar o lugar bem bonito.

OBA! VIZINHO NOVO!

- Se chegou alguém novo no seu prédio ou na sua rua, seja simpático e se apresente.
- Assim que tiver uma chance, convide o novo vizinho para brincar e apresente-o para a turma.
- Dê dicas do que ele pode encontrar pela vizinhança: onde fica a praça, a banca de revistas, a escola, o cinema etc.

PIQUENIQUE RELÂMPAGO

Está um dia bonito? Invente um piquenique na hora do lanche da tarde. Cada um leva um prato, frutas, biscoitos ou bebidas e vocês podem se reunir no pátio do prédio ou no quintal de alguém da rua.

INVENTE UMA FESTA

Aproveite que todo mundo está em férias e invente uma festa maluca. Pode ser a Festa do Pijama ou o Baile do Ridículo, por exemplo, em que todo mundo tem de ir com roupas esquisitas. Aproveite a idéia para enfeitar a rua e montar barraquinhas na época de festa junina, dia das bruxas e outras datas especiais.

VOCÊ É UM VIZINHO LEGAL?

Veja algumas dicas para não pisar na bola:

- Em prédios, brinque apenas no playground ou nas áreas reservadas para isso.
- Não grite. Ouça música em volume normal, sem aumentar demais.
- Só saia com seu cão depois de prendê-lo à coleira.
- Na hora de escolher um bicho de estimação, evite as raças barulhentas ou grandes demais para o espaço que você tem.
- Em apartamento, evite arrastar móveis, bater bola ou pular dentro de casa.
- Não jogue lixo na rua nem no chão das áreas comuns.
- Quando for dar uma festa, avise seu vizinho e, se puder, convide-o também. Se mora em apartamento, é melhor combinar um horário para a festa começar e terminar.
- Quando souber que seu vizinho vai viajar, ofereça-se para cuidar de seus bichos de estimação ou das plantas.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

FAZENDO ARTE

Casas em miniatura

Construa um bairro colorido com caixinhas de fósforo.

Você vai precisar de:

- caixas de fósforo vazias
- papel colorido

Faça casas e prédios parecidos com os da sua rua e solte a imaginação para inventar construções diferentes.

FOTOS: LEO FELTÁN / ILUSTRAÇÃO: ALEXANDER

Os telhados podem ser feitos com a parte usada para riscar os fósforos.

Junte duas caixas e encape para fazer um prédio.

Embrulhando a parte externa de cinco caixas, você faz esta construção. Recorte quadrados no papel colorido para criar as janelas.

Os pés são fósforos e a tenda, uma caixinha. Um dos lados foi recortado para dar um formato diferente.

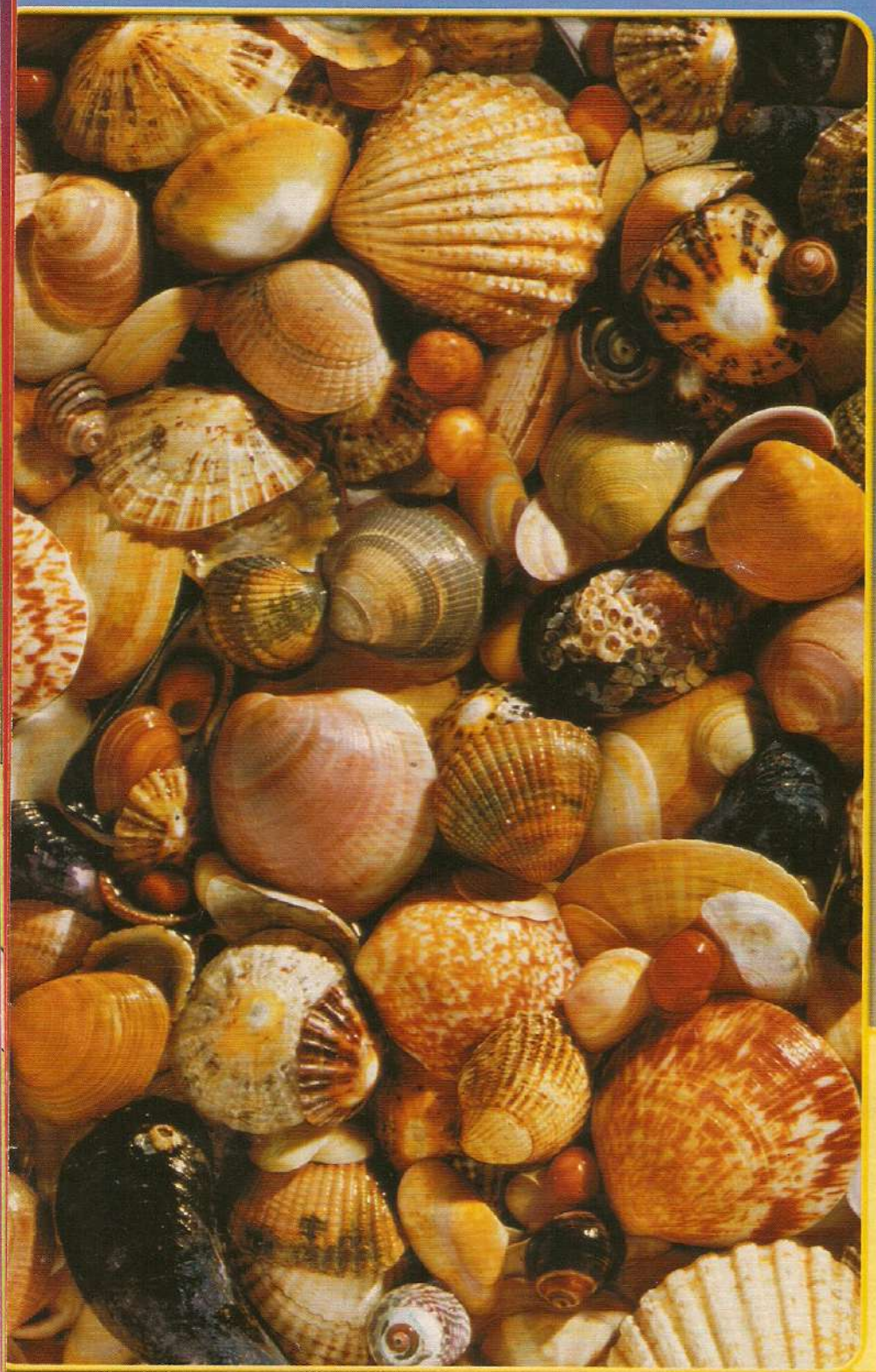
Faça paredes e portas com cartolina.

Para fazer uma casa que abre e fecha, junte a parte de dentro de duas caixas com papel colorido.

Para a escada, dobre o papel como uma sanfona.

CASAS

Consultoria: Ana Maria Pires Vanin,
professora do Instituto Oceanográfico da USP.



Descubra como surgem as conchas.

Você vai passear na praia? Então aproveite para observar as conchinhas. Elas estão em diferentes regiões do litoral e, mesmo onde não se vê nenhuma, pode haver centenas enterradas na areia.

A concha é uma proteção para animais que têm um corpo bem simples. O maior grupo de animais com conchas é o dos moluscos, que inclui os caracóis, os caramujos e as ostras.

Existem milhares de tipos, tamanhos, cores e formas diferentes de conchas.

Elas podem ser lisas, espinhudas, leves ou pesadas, rajadas, vermelhas, pintadinhas ou bem pequenas.

DO MAR

Conchas com dobradiça

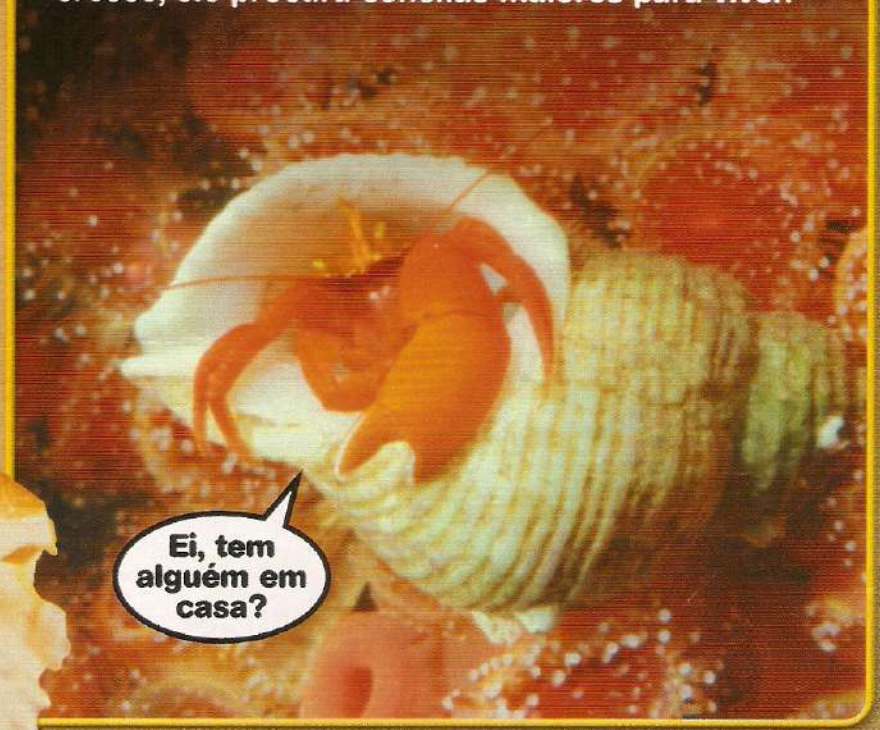
Os moluscos bivalves vivem em conchas que se dividem em duas partes, ligadas por músculos que formam uma espécie de dobradiça. Para se alimentar, esses animais abrem a concha e filtram da água minúsculas criaturas.

IMAGE BANK

Há vários tipos de conchas, mas, quando encontrar uma delas na praia, só olhe. Além da vida do animal que pode estar lá dentro, você estará preservando o meio ambiente. É que mesmo as conchas vazias são importantes para o equilíbrio da natureza, já que com o tempo se quebram e se misturam à areia, formando o solo das regiões litorâneas.

Sempre de mudança

O bernardo-eremita é um caranguejo que tem o corpo meio mole e procura conchas vazias para morar e se proteger. À medida que seu corpo cresce, ele procura conchas maiores para viver.



FOTOS TONY STONE

Fábrica de pérolas

As pérolas surgem dentro de alguns tipos de concha. Quando um grão de areia ou mesmo um pequeno animal entra ali, o molusco que vive dentro dela libera uma substância pastosa e meio brilhante, que envolve o invasor. Em mais ou menos um ano essa substância vira uma bolinha, ou seja, uma pérola, usada na fabricação de jóias.

FOTOS: IMAGE BANK

Como se formam?

Os moluscos nascem de ovos, em forma de pequenas larvas. Eles constroem suas conchas com o cálcio que se acumula em uma parte de seu corpo chamada manto, que é uma pele bem fina que envolve o bicho. Enquanto cresce, o animal continua depositando cálcio no manto e sua concha vai crescendo também.

Onde moram?

Alguns bichos de conchas vivem em rios ou na terra, mas a maioria mora no mar. Alguns flutuam, outros rastejam, pulam ou passam a vida presos em pedras ou outras superfícies duras.

Quando o molusco morre, se desprende da concha, que fica vazia. Geralmente, ela é levada pelas ondas e muitas vão parar na praia, sem nenhum bicho dentro.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Antigamente, em algumas regiões do mundo, as conchas eram usadas como dinheiro? Quanto mais perfeita ela fosse, maior o seu valor.**
- **Bichos de conchas maiores vivem em regiões mais fundas ou perto de recifes ou pedras?**
- **Algumas espécies, como os caracóis, já saem do ovo com sua concha?**
- **Já foram encontradas conchas gigantes com mais de 1 metro de comprimento e 250 quilos?**

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Resposta na página 42.

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

AI!!!!!!

Eles invadiram o PlayStation para você se divertir ainda mais!

Quer virar monstro? Então prepare-se para um divertido desafio. Neste jogo você entra no filme *Monstros S.A.*, que está fazendo sucesso nos cinemas, e controla

No mapa geral (Scary Island) entre por esta porta para praticar os movimentos de Sulley e Mike.

Estas são as Monster Tokens. Há apenas dez em cada fase. Consiga todas para receber a medalha de prata.

Monstros no videogame!

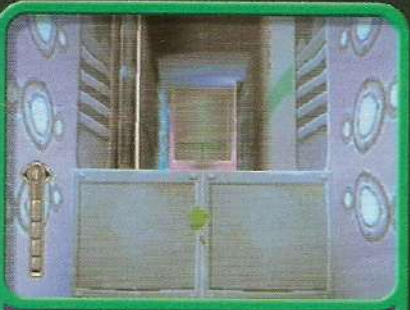
o grandalhão Sulley ou o engraçado Mike.

Como funcionário da fábrica *Monster Inc*, seu objetivo é assustar as pessoas para recolher gritos, que serão transformados em energia.

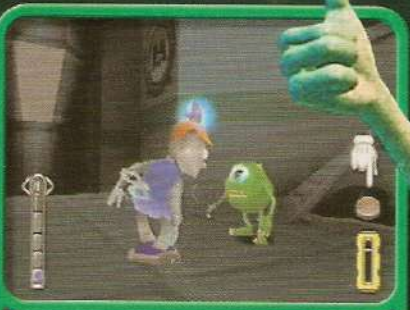
Assustar os outros não deveria ser um problema para você, mas há uma dificuldade: todos os monstros morrem de medo das pessoas.

Você pode entrar nesta casinha que parece um cinema para assistir de novo às cenas do jogo.

Se estiver sem forças, procure pelos pacotes de batata frita: eles aumentam sua força em um ponto.



Para chegar aos pontos mais altos, use o pulo duplo apertando duas vezes o botão X.



Com a barra de gritos cheia, você está pronto para agir. Aproxime-se de quem quer assustar, aperte ● e os botões indicados na tela.

TREINO ESPECIAL

Depois de escolher seu personagem, você aprende a usar os movimentos. Só depois tem acesso a *Scary Island*, onde há portas para as fases do jogo.

Você passa por vários cenários, como o parque, a loja de brinquedos, a cidade e o navio. Todos com itens para recolher e pessoas para assustar.

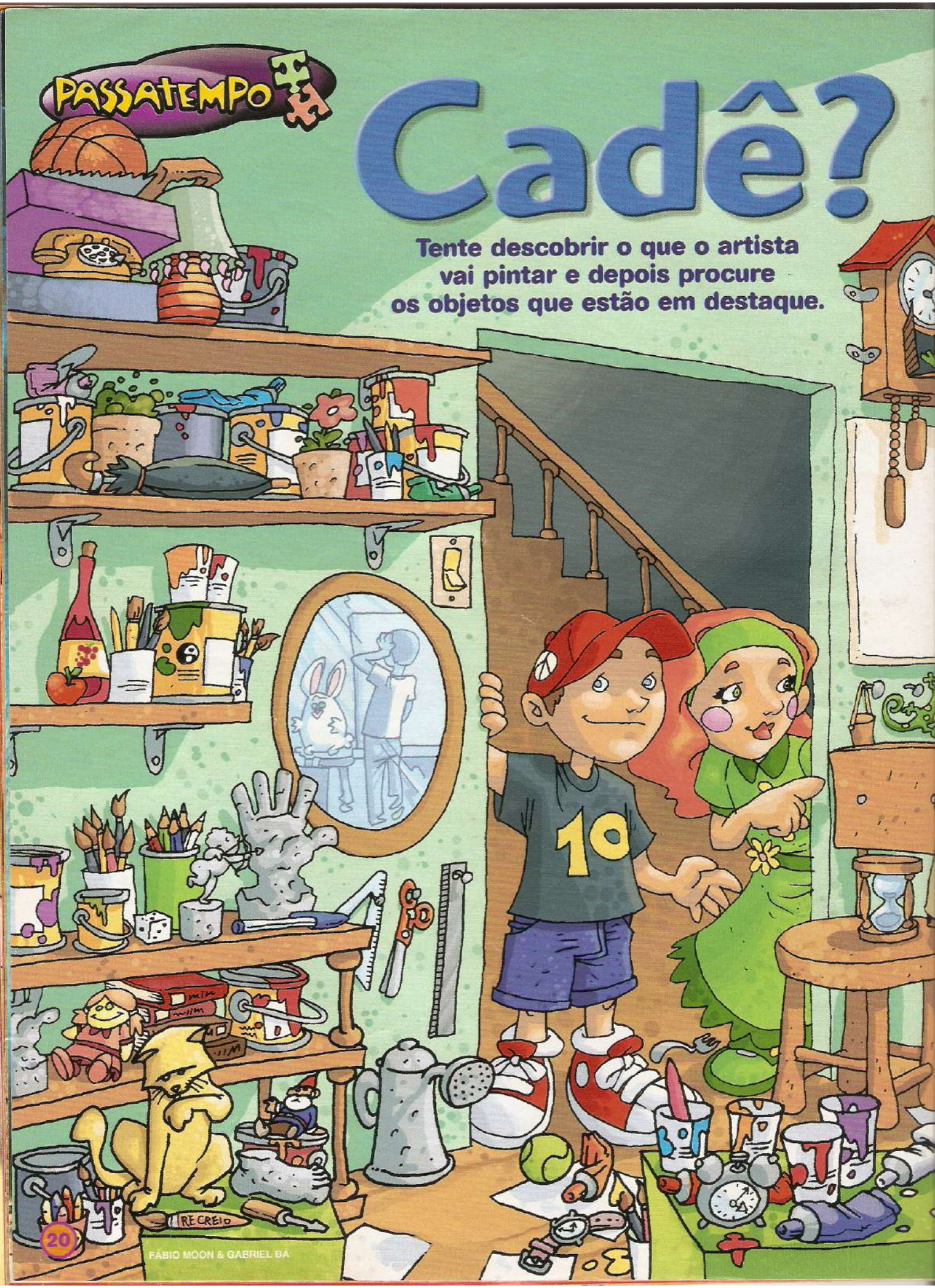
Para percorrer as fases é preciso encarar todo tipo de desafio e resolver enigmas. O seu monstro vai fugir de robôs, destruir brinquedos e correr para todo lado. E você vai descobrir que é muito legal ser monstro.

DIVULGAÇÃO

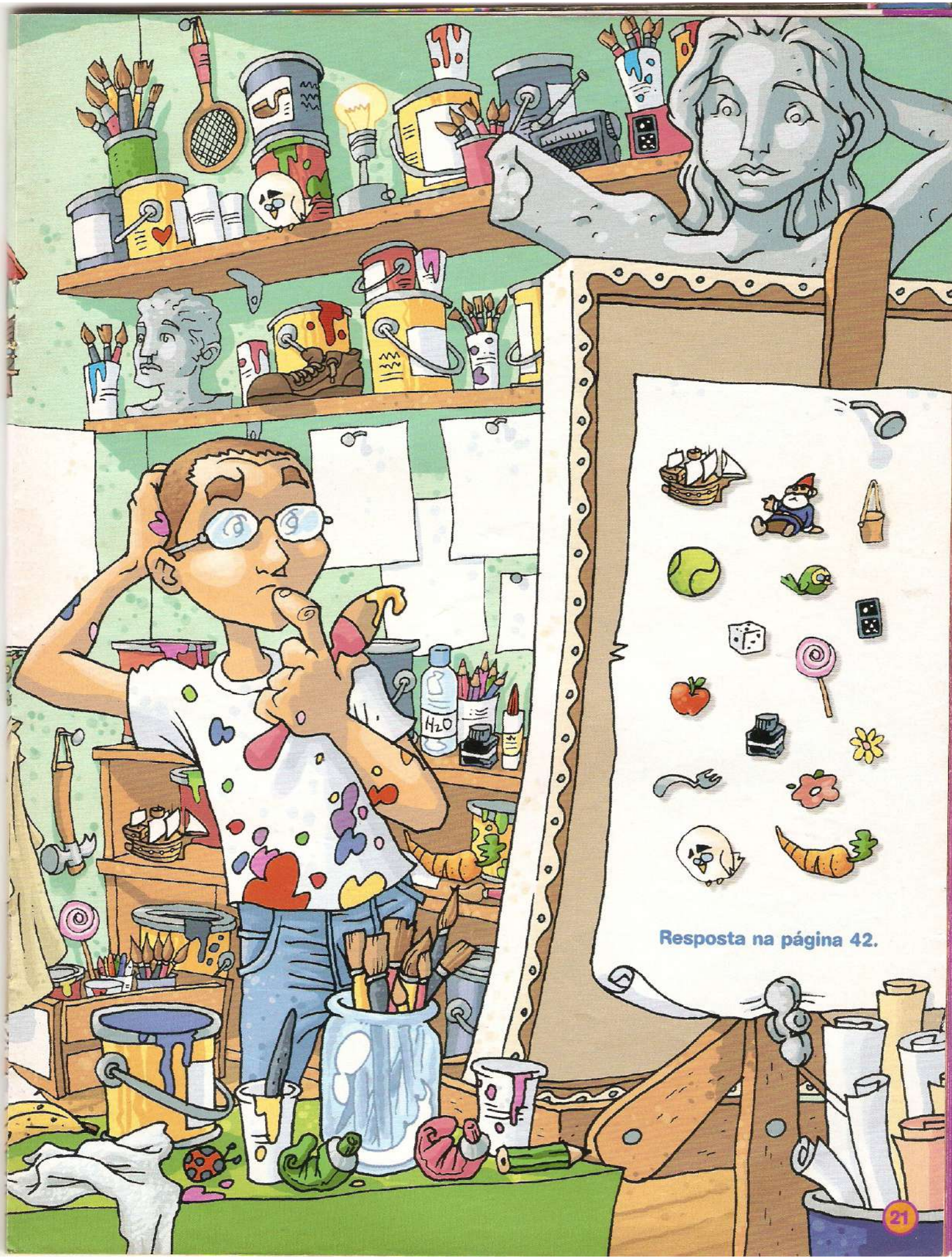
PASSATEMPO

Cadê?

Tente descobrir o que o artista vai pintar e depois procure os objetos que estão em destaque.



FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ



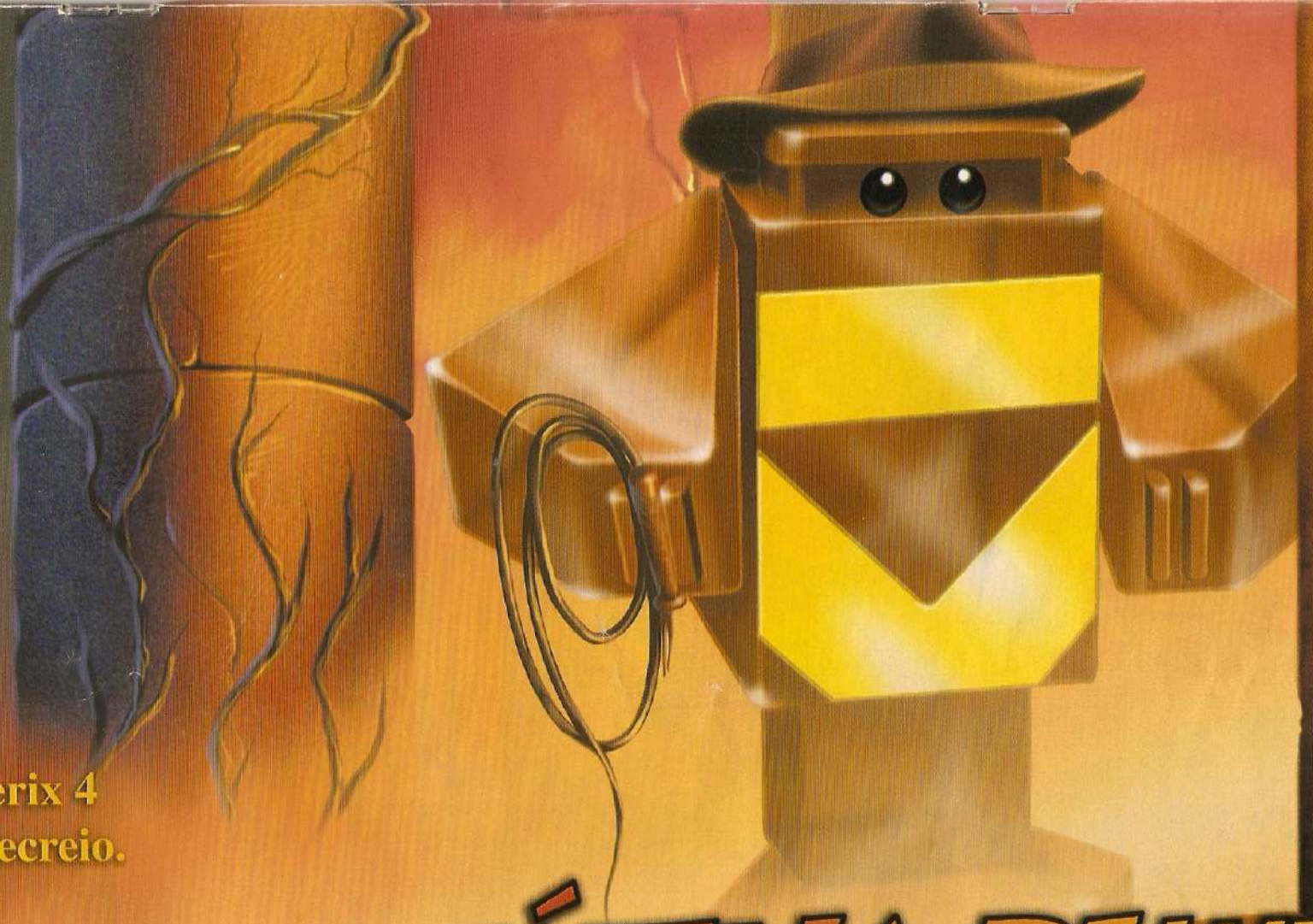
Resposta na página 42.

M I S S Ã O N U M E R I X

Um monstro alienígena se esconde nas profundezas de uma floresta e ameaça roubar toda a luz do planeta. Ele parece

WG PROPAGANDA

indestrutível mas o número-robô 4 mostra que os Numerix podem derrotá-lo, unindo suas forças.



Pegue o Numerix 4 na próxima Recreio.

A ESTÁTUA DE LUZ

e o

NUMERIX 4

EDITORA Abril

NUMERIX

RECREIO

Patrocínio: Chupa Chups

VAMOS BRINCAR!

Confira dicas legais para você se divertir com a turma.

Sapateando com bexigas

Você vai precisar de:

- bexigas e barbante

Dividam a turma em duas equipes. Encham várias bexigas e amarrem nos pés dos participantes com barbantes ou no próprio cadarço do tênis.

Tentem pisar nas bexigas presas nos pés dos adversários para estourá-las. Vence a turma que estourar primeiro todos os balões do outro grupo.

Turma animal

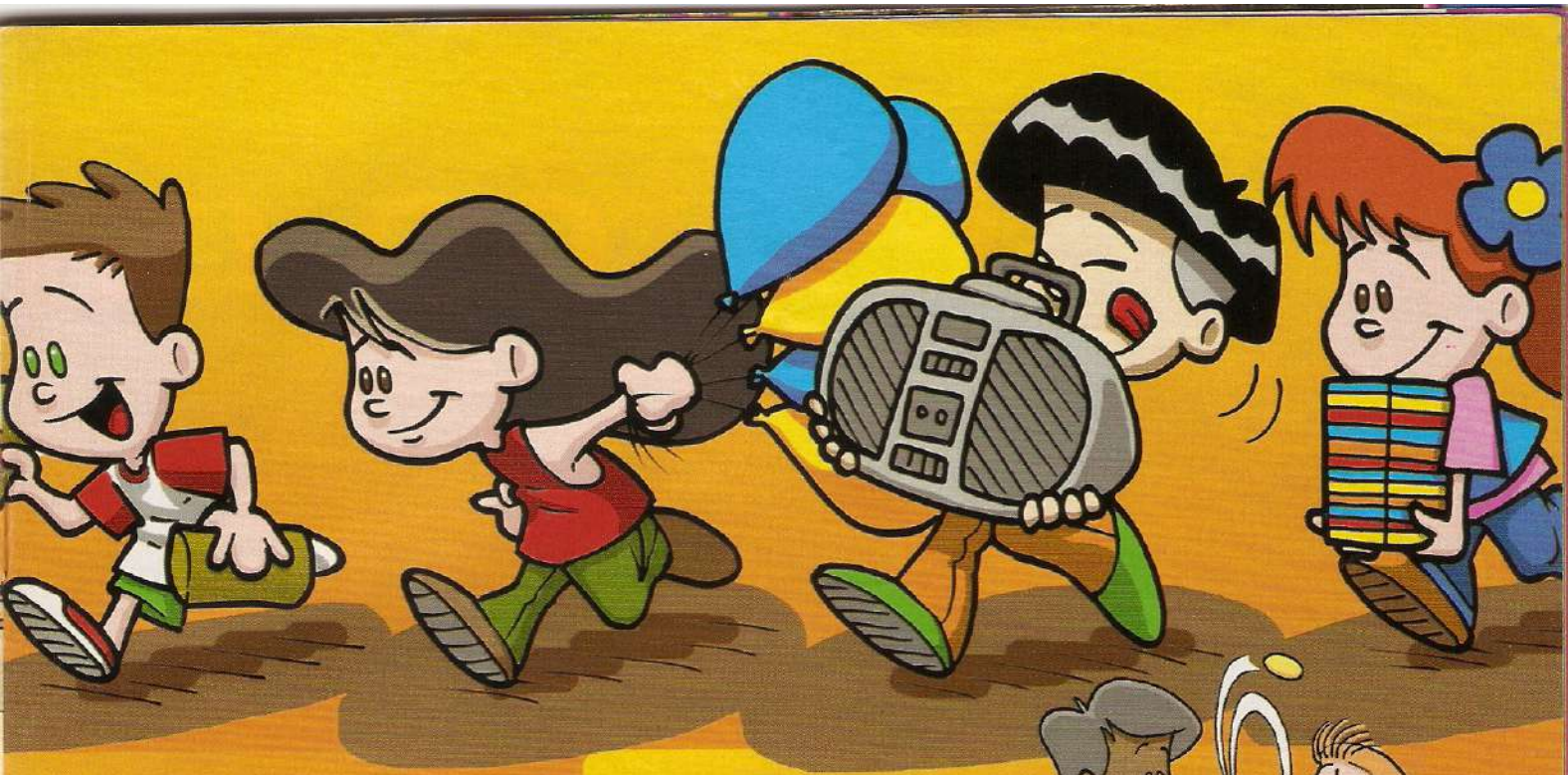
Sorteiem um participante. Os outros vão se esconder. Quando o sorteado disser: *Cadê todo mundo?*, cada um imita o som de um animal. O primeiro a ser encontrado vai procurar a turma na próxima vez.

O que vem depois?

Você vai precisar de:

- CDs com músicas famosas
- CD-player

Separe vários CDs com músicas bem conhecidas, coloque para tocar e pare de repente. Quem souber cantar a próxima frase da música sem errar é o vencedor e pode escolher a próxima música.



Bola que escorrega

Você vai precisar de:

- 1 sabonete

Façam uma roda e passem o sabonete molhado de um para o outro, sem derrubar.

Molhem o sabonete de vez em quando, para que fique sempre escorregadio. Quem deixar cair tem de pagar um castigo e, na segunda vez, sai da roda. Ganha quem ficar por último.

Sinfonia sem som

Reúna a turma toda em roda e escolha um colega para ficar de fora. Na roda, escolha outra pessoa para ser o maestro. Ele vai ficar encarregado de fazer mímicas de instrumentos musicais e todos os outros têm de acompanhar. De tempos em tempos, ele muda de instrumento e precisa ter o cuidado de disfarçar muito bem. É que o colega que está fora da roda tem a missão de descobrir quem é o maestro. Na rodada seguinte, quem foi o maestro fica de fora da roda.

ALEXANDER

BICHOS

Primo da

Habilidoso e veloz, o leopardo é um ótimo caçador.

Se durante uma excursão pela África você dormir embaixo de uma árvore, pode dar de cara com um leopardo almoçando bem lá em cima. Esse bicho adora subir em árvores levando sua caça, para comer tranqüilo, sem dividir o prato com ninguém.

Da mesma família que a onça, o leopardo é bem parecido com ela, mas é maior e tem manchas mais afastadas e com uma área clara no centro. Além disso, as onças só existem na América do Sul e os leopardos moram em diferentes regiões da Ásia e da África.

Logo ao entardecer os leopardos se preparam para sair em busca de comida. Com seu andar lento e silencioso, podem percorrer vários quilômetros por noite sem se cansar.

Quando avistam uma presa eles são bem rápidos. Chegam a correr a 60 quilômetros por hora e a saltar até 6 metros de distância para alcançar a caça. Comem coelhos, cervos, antílopes, macacos e outros animais pequenos.

A FICHA DO BICHO

Tamanho › 2 metros de comprimento e mais 1 metro de cauda.
Peso › até 90 quilos.
Onde vive › em regiões da África e da Ásia.

CONSULTORA:
Mara Marques de Ângelo,
bióloga do setor de mamíferos
da Fundação Zoológico de São Paulo.

onça

Brincando de caçar

Em geral os leopardos vivem sozinhos e o macho fica com a fêmea apenas na época de namorar. Depois de cerca de três meses e meio, nascem de dois a quatro filhotes.

Aos 3 meses os bebês deixam de mamar e começam a ter lições de caça com a mãe. É ela quem consegue o alimento, mas correndo e brincando com ela os filhotes desenvolvem seus músculos e aprendem a ser ágeis. Aos 2 anos, eles estão prontos para sair de casa e explorar o mundo.

FOTOS: IMAGE BANK

PANTERA NEGRA

Numa ninhada de onças ou leopardos podem nascer filhotes com pêlos totalmente negros. Conhecidos como panteras, esses bichos são assim por causa da grande concentração em seu pêlo de uma substância chamada melanina, que dá a cor à pele, aos pêlos e aos olhos. Assim, trata-se apenas de um leopardo diferente, e não de outra espécie de animal.

NO SITE

www.recreionline.com.br

ENQUETE

Qual é o seu **JOGO PREFERIDO** do site da **RECREIO?**

Difícil de escolher, né? Mas esperamos o seu voto!

Quer dar uma cara nova para o seu computador? É só escolher um dos papéis de parede que estão no site.

Participe da seção CONTE UM CONTO e invente um pedaço da história que vários autores internautas estão escrevendo!

COLEÇÃO VIRTUAL

Entre no site LETRONIX e faça a coleção de figurinhas mais "descolada" do mundo! É só "pegar" o seu álbum virtual e ir achando as figurinhas! www.letronix.com.br

IMAGE BANK

SAM HART

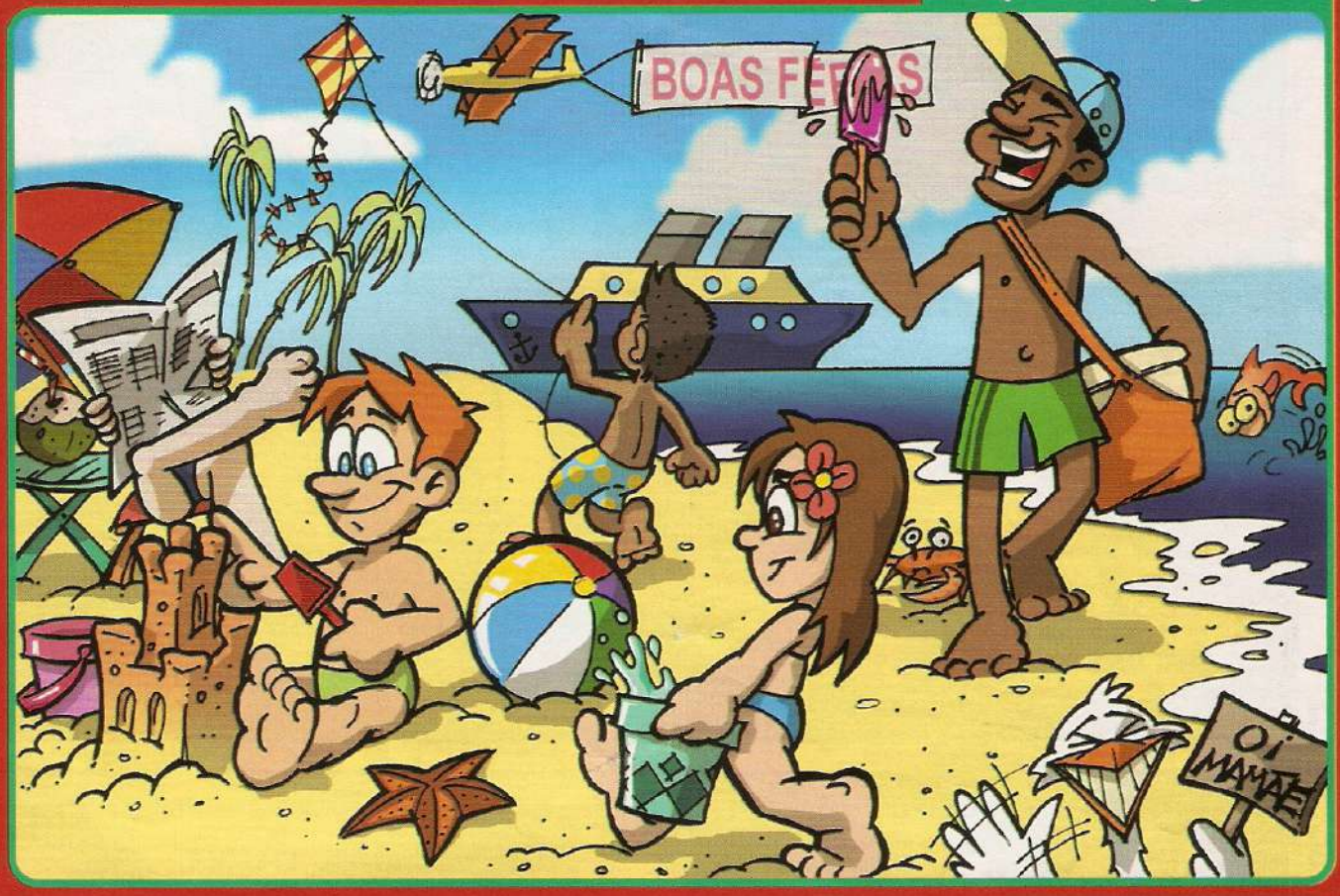
BRINQUE

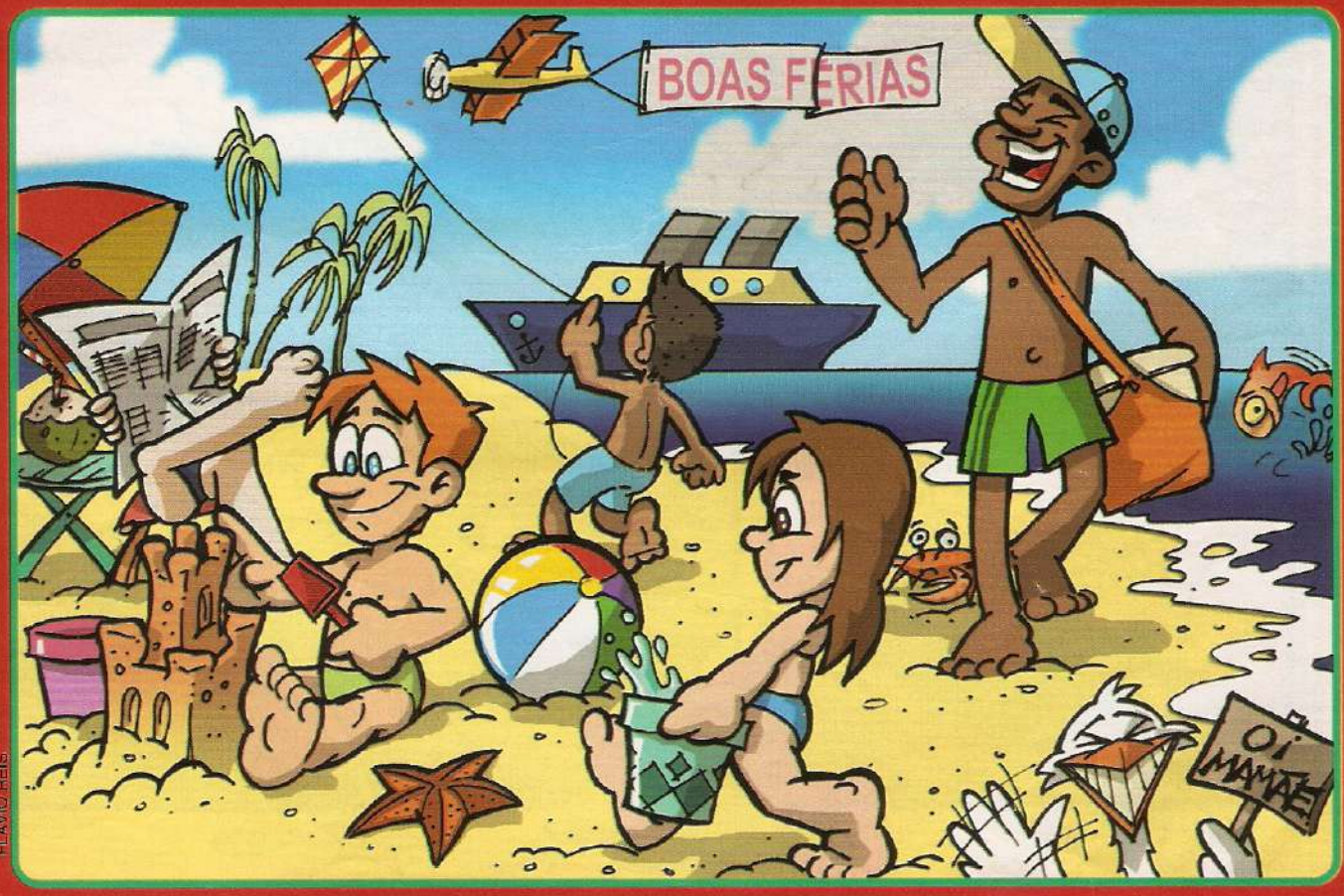
com o LEOPARDO no RECREIONLINE e mostre que você também é fera!

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

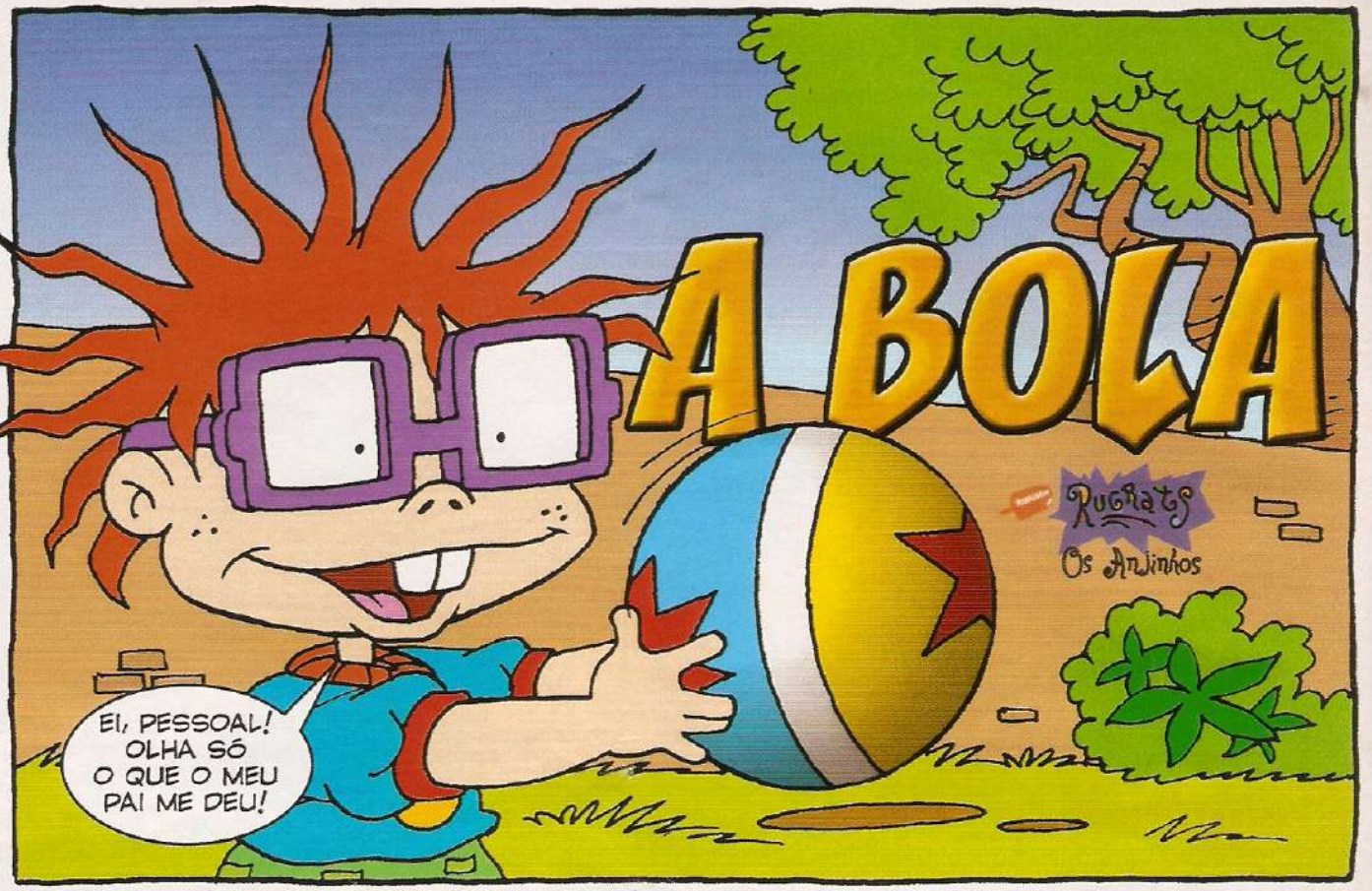




FLAVIO REIS

A BOLA

Rugrats
Os Anjinhos



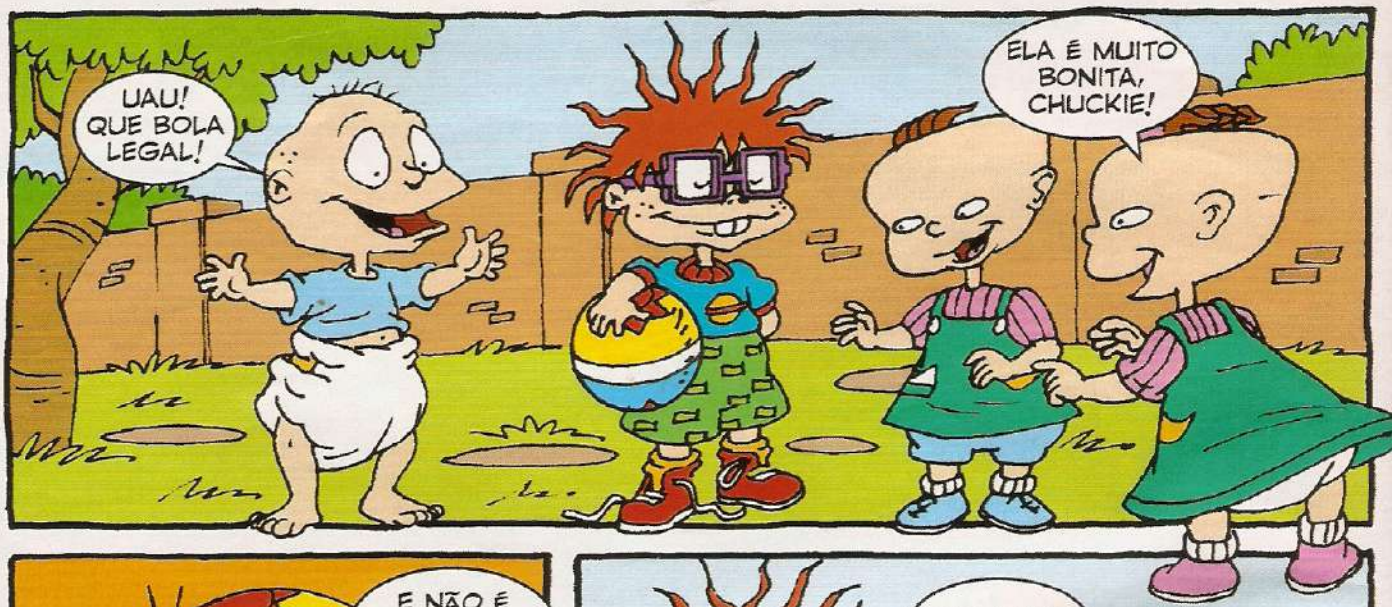
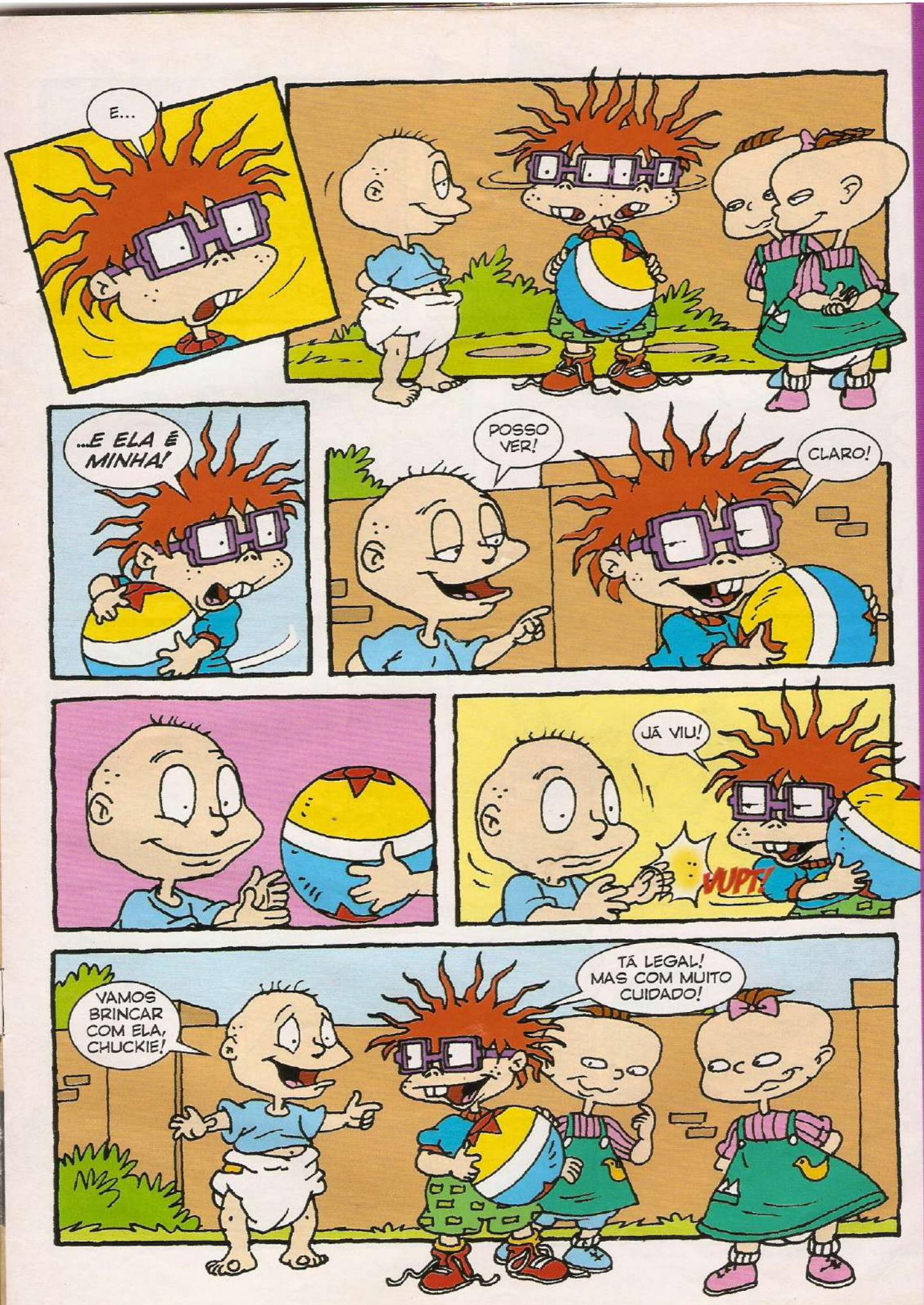
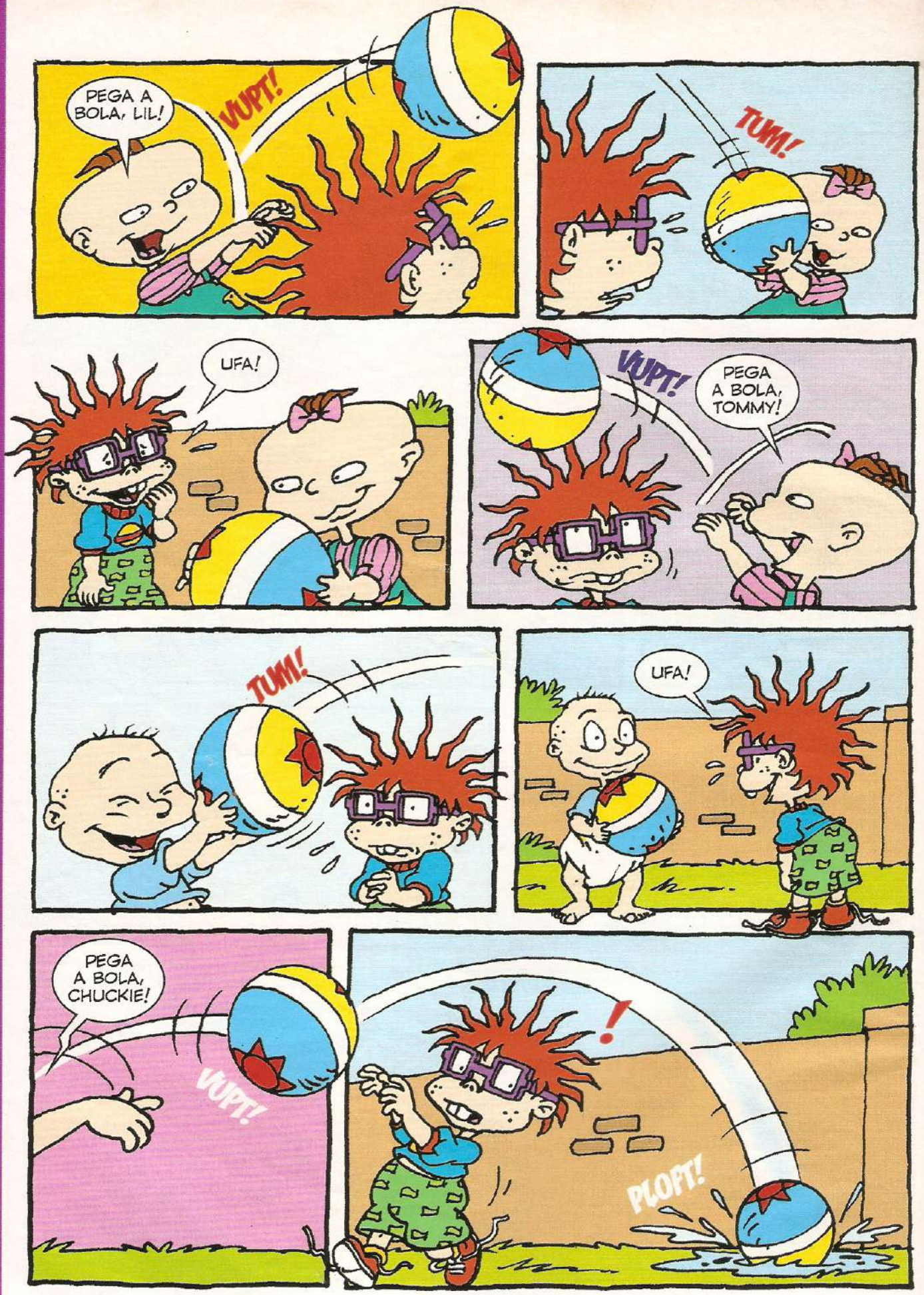
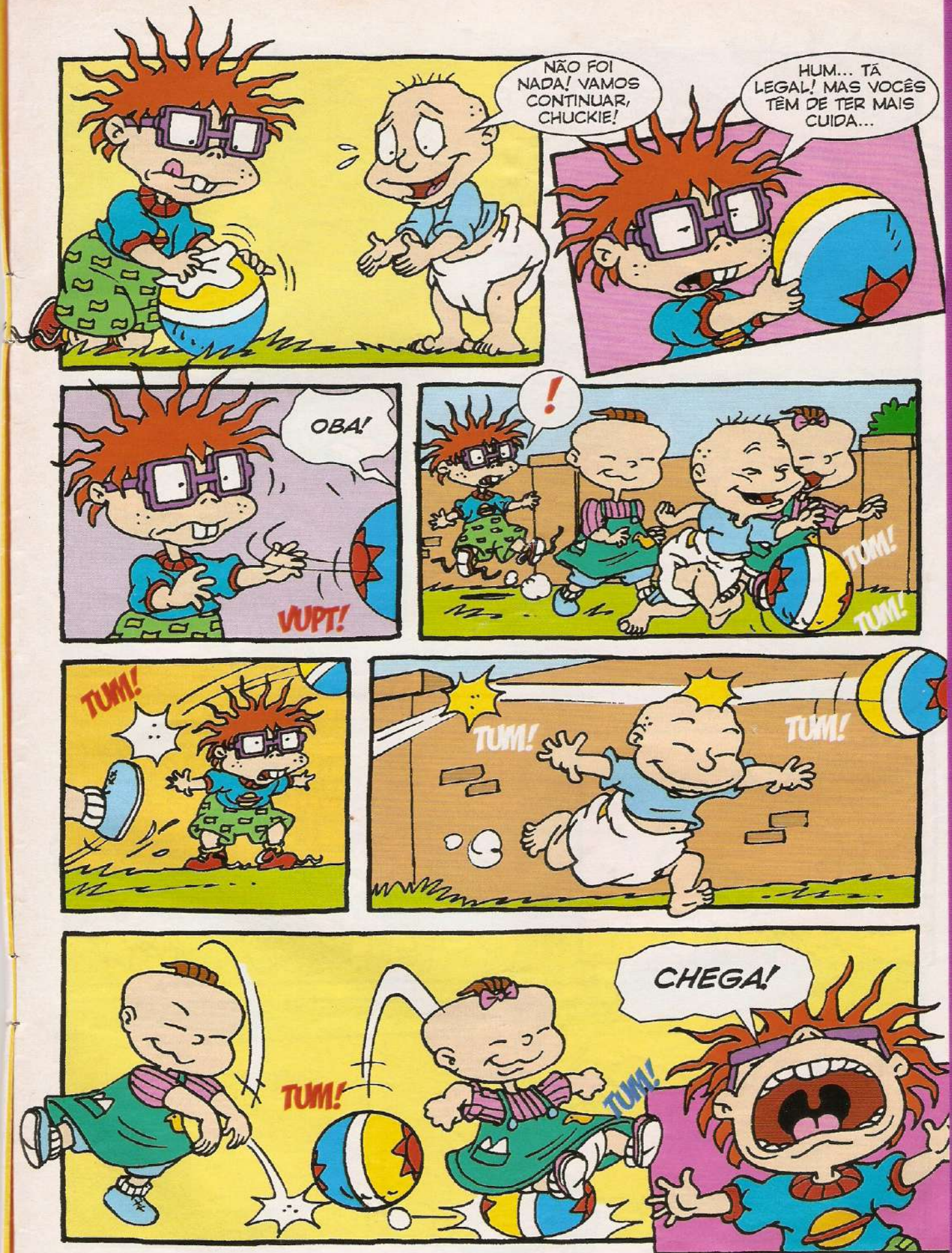
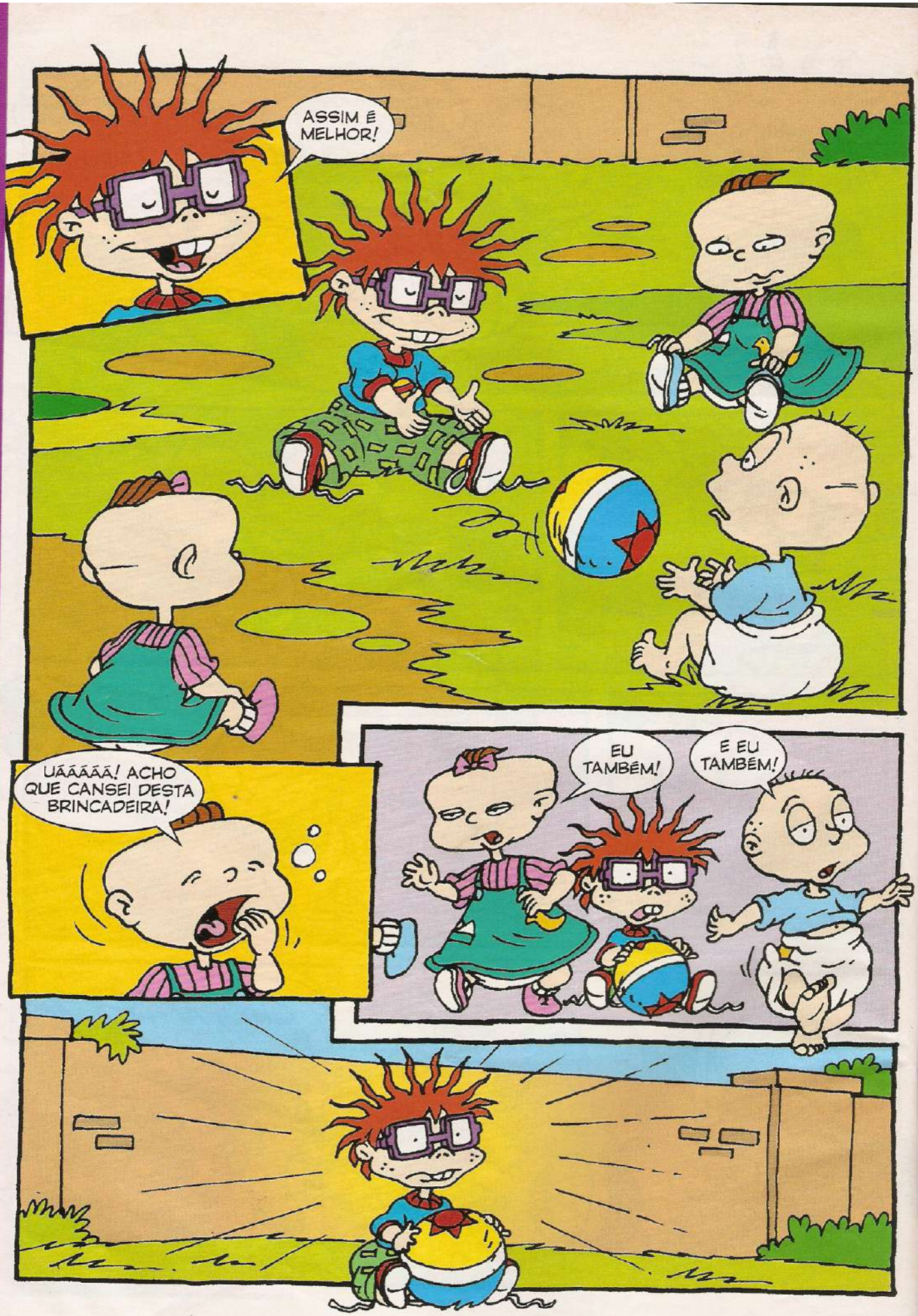


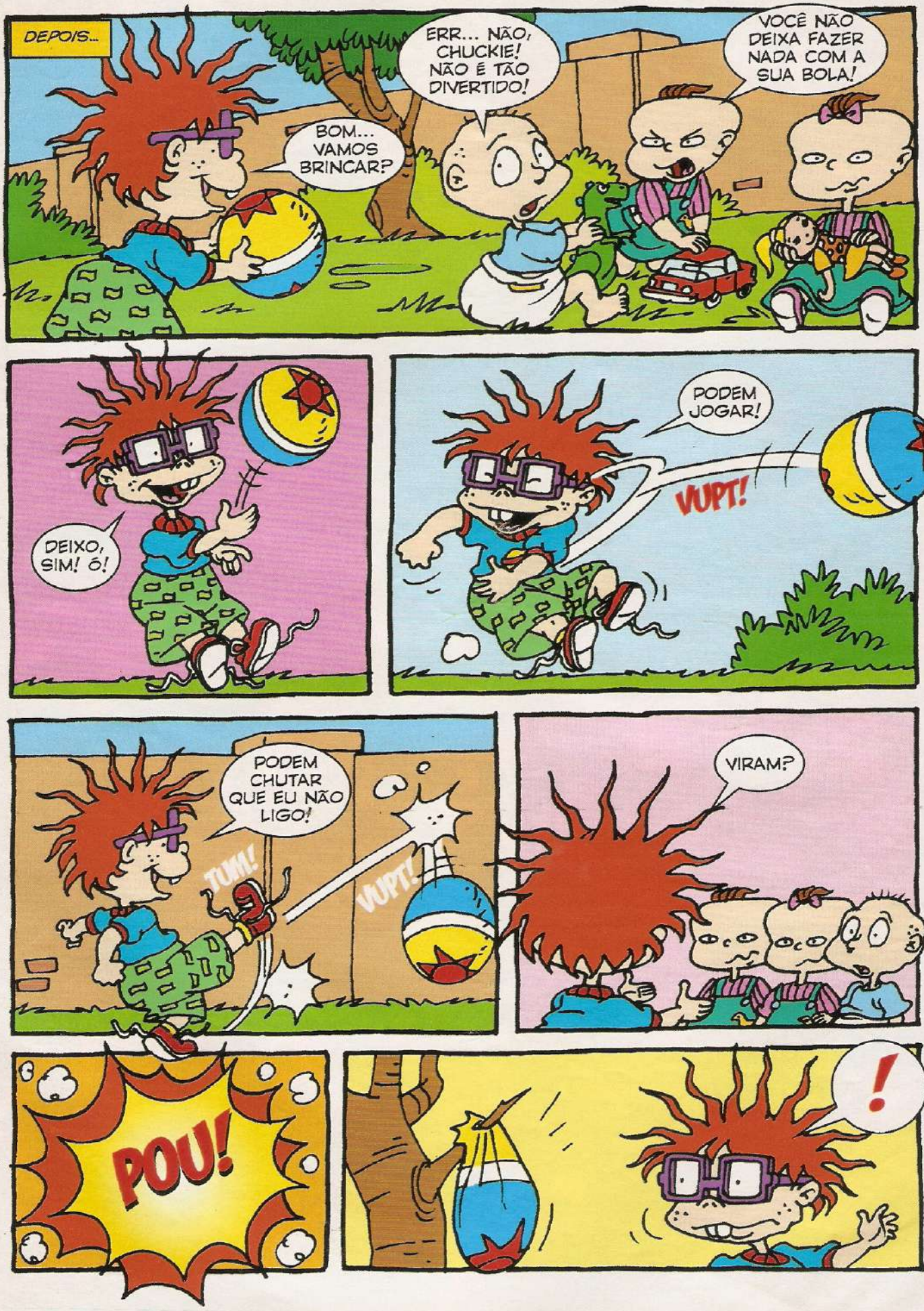
ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.


E...
...E ELA É MINHA!
POSSO VER!
CLARO!
JÁ VIU!
VUPT!
VAMOS BRINCAR COM ELA, CHUCKIE!
TÁ LEGAL! MAS COM MUITO CUIDADO!

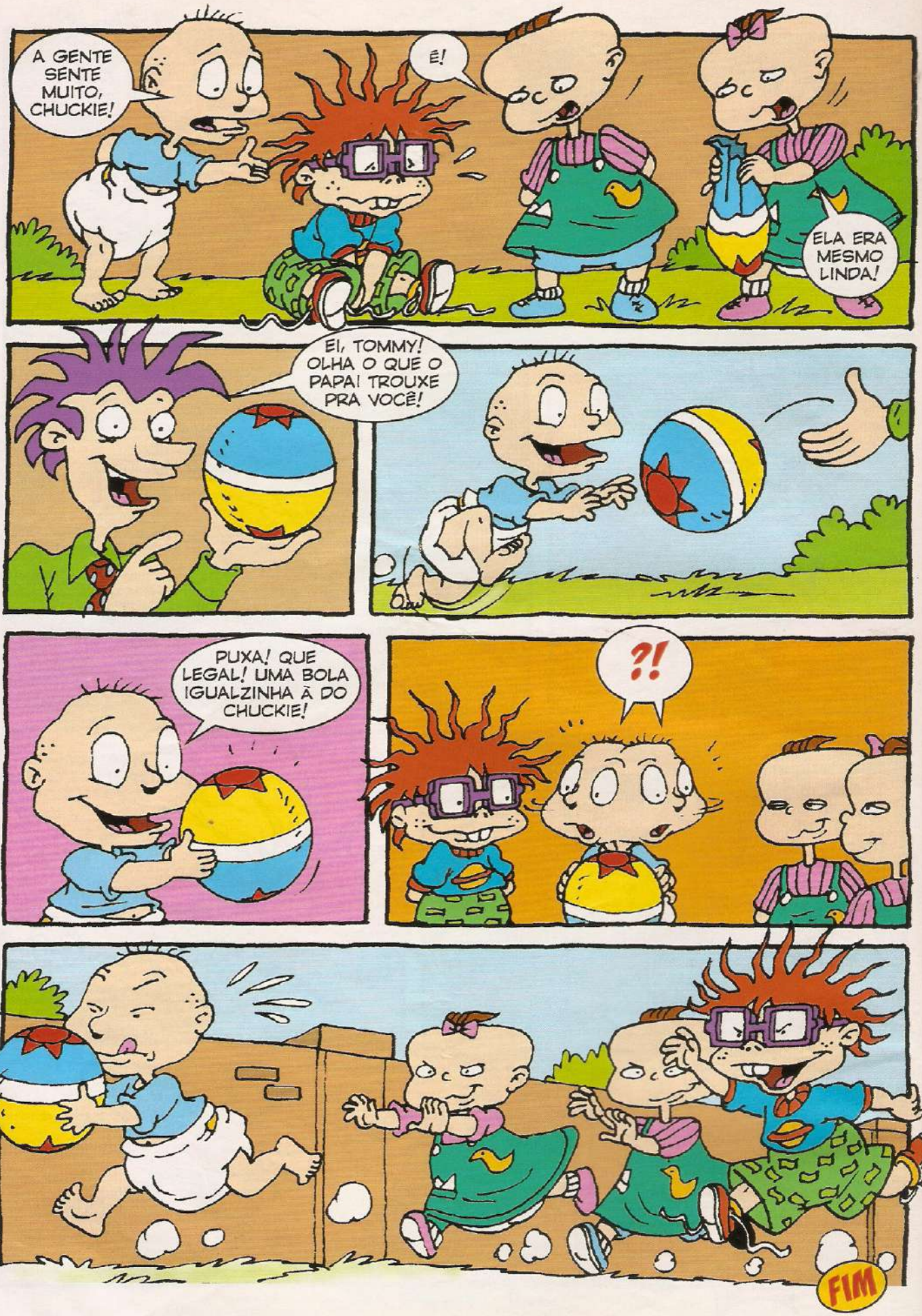

PEGA A BOLA, LIL!
VUPT!
TUM!
UFA!
VUPT!
PEGA A BOLA, TOMMY!
TUM!
UFA!
PEGA A BOLA, CHUCKIE!
VUPT!
!
PLOFT!


NÃO FOI NADA! VAMOS CONTINUAR, CHUCKIE!
HUM... TÁ LEGAL! MAS VOCÊS TÊM DE TER MAIS CUIDA...
OBA!
VUPT!
!
TUM!
TUM!
TUM!
TUM!
TUM!
TUM!
CHEGA!


ASSIM É MELHOR!
UÁÁÁÁÁ! ACHO QUE CANSEI DESTA BRINCADEIRA!
EU TAMBÉM!
E EU TAMBÉM!



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


A GENTE SENTE MUITO, CHUCKIE!
É!
ELA ERA MESMO LINDA!
EI, TOMMY! OLHA O QUE O PAPAI TROUXE PRA VOCÊ!
PUXA! QUE LEGAL! UMA BOLA IGUALZINHA À DO CHUCKIE!
?!
FIM

PASSATEMPO

Fique de olho

Tente descobrir, com o Spike, quais são as duas borboletas iguais.

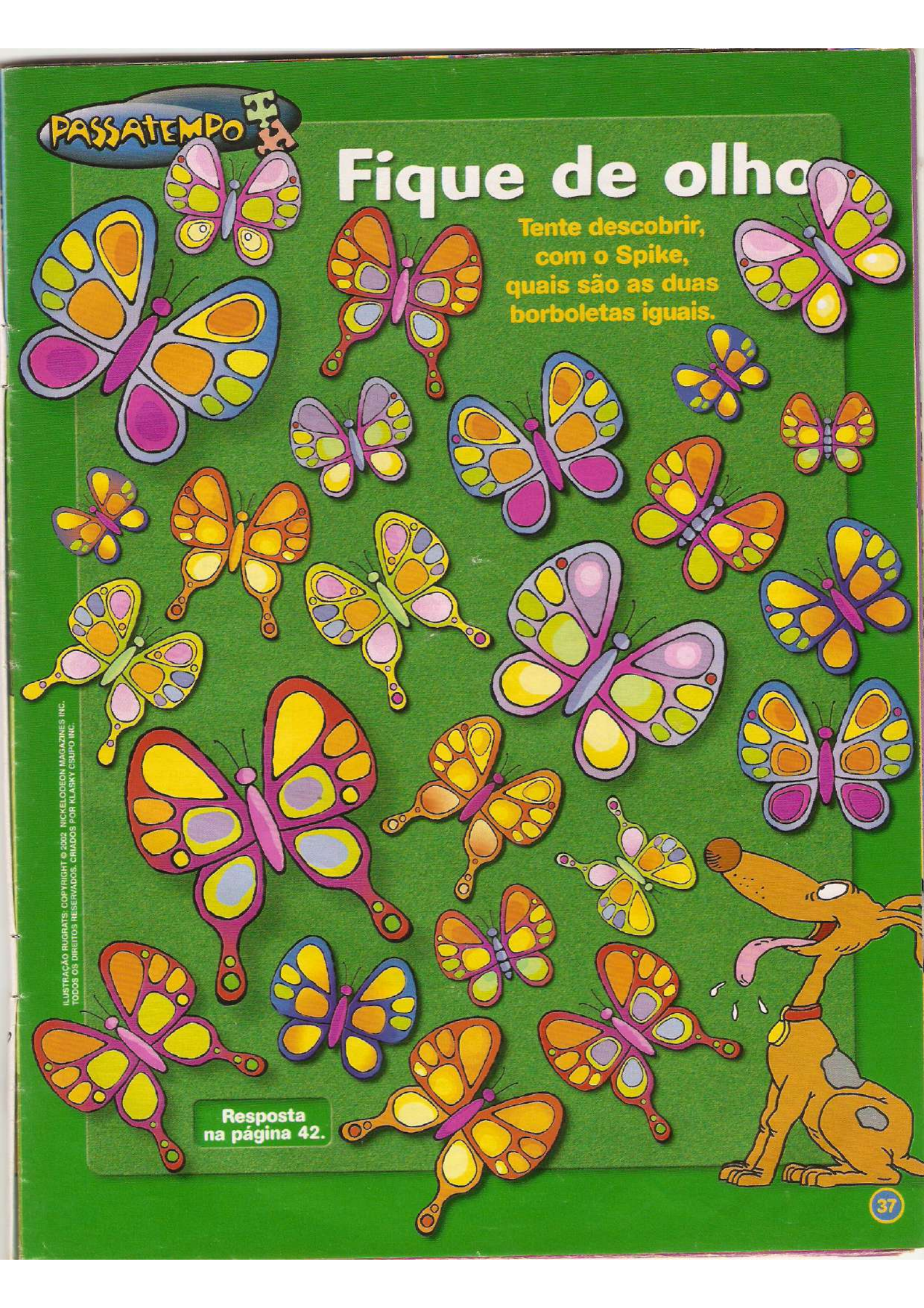


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

Resposta na página 42.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Maurizio Mauro

VICE-PRESIDENTE COMERCIAL: Carlos R. Berlinck
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo César Araújo

VICE-PRESIDENTE DE NEGÓCIOS: Giancarlo Civita

RECREIO

DIRETORES DE NÚCLEO: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITORA ESPECIAL: Mônica Pina

EDITORA: Daniela Almeida

REPÓRTERES: Luciana Zenti e Mariana Weber

DIAGRAMADORES: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

ATENDIMENTO AO LEITOR: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Cláudio Fragata, Irma Paztch, Luise Takashina, Sarah Lopes (texto), Ronaldo Testa (games) e Paulo Roberto Pompêo (revisão)

CONSULTORAS PEDAGÓGICAS: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

APOIO EDITORIAL
DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Susana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza

COMERCIAL
GERENTE DE PRODUTO: Priscila Pezato
ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich
EXECUTIVOS DE CONTAS: Claudia Gussoni
COORDENADORA: Juliana de Moura

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: Ana Dávalos
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

Abril

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO E COO: Maurizio Mauro

VICE-PRESIDENTES: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

O pai deu 6 reais para uma filha e 9 para a outra. Que horas são?
Quinze para as duas.

Você está na floresta e encontra um leão. Que horas são?
Hora de correr.

Melissa dos Santos Neves, 10 anos
São Paulo – SP

Qual a atriz preferida dos zangões?
Mel Lisboa.

Laís Oliveira Infanti
São Roque – SP

Onde os elétrons moram?
Moram na eletriCIDADE.

Caio de Melo Cysneiros, 7 anos
Recife – PE

De que lado fica a asa da xícara?
Do lado de fora.

Luís Felipe de Ponte Baesso, 8 anos
Maringá – PR

Como o Batman e o Robin se conheceram?
Em um bat-papo.

Amanda Moreira, 10 anos
Recife – PE

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril
RECREIO

EM SÃO PAULO:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schlochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DUP Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

ESCRITÓRIOS NO EXTERIOR
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5900/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Ltda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ltda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

INTERESSE GERAL
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

ECONOMIA E NEGÓCIOS
EXAME • VOCÊ S.A.

AUTOMOBILISMO E TURISMO
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

ESPORTES
PLACAR

MASCULINAS
PLAYBOY • VIP EXAME

FEMININAS
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

DECORAÇÃO E ARQUITETURA
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

ENTRETENIMENTO
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 96 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

O Zeca está sonhando com a história que estava lendo antes de cair no sono. Decifre o enigma usando o código abaixo e tente descobrir o nome do livro.

5 18 1 21 13 1 22 5 26

21 13 13 5 14 9 14 15 17 21 5 1 3 8 15 21 21 13 1

12 28 13 16 1 4 1 13 27 7 9 3 1. 4 5 12 1 19 1 9 21 21 13

7 29 14 9 15 17 21 5 15 16 18 5 19 5 14 20 5 15 21

3 15 13 20 18 29 19 4 5 19 5 10 15 19...

O código é:

1 A	8 H	16 P	24 W
2 B	9 I	17 Q	25 Y
3 C	10 J	18 R	26 Z
4 D	11 K	19 S	27 Á
5 E	12 L	20 T	28 Â
6 F	13 M	21 U	29 Ê
7 G	14 N	22 V	
	15 O	23 X	

E a resposta está na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

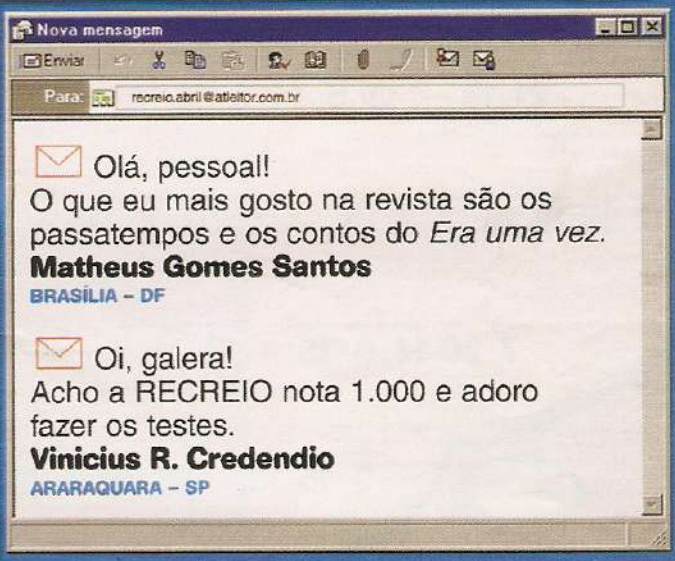
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Os irmãos Tainá, Isabelle e Lucas estão morando na França e continuam curtindo a RECREIO.

Olá! Eu gostaria que vocês falassem sobre parques de diversões.
RAFAELA DUTRA
RIO DE JANEIRO – RJ

A simpática Emília foi desenhada pela Antonella R. Flecha, de 12 anos.
CIUDAD DEL ESTE – PARAGUAI



Olá, pessoal!
O que eu mais gosto na revista são os passatempos e os contos do *Era uma vez*.
Matheus Gomes Santos
BRASÍLIA – DF

Oi, galera!
Acho a RECREIO nota 1.000 e adoro fazer os testes.
Vinicius R. Credendio
ARARAQUARA – SP

Pessoal, meu passatempo preferido é o *Cadê?*.
MONALISA ARAÚJO
CARAPICUÍBA – SP

O Andreas Weber, de 6 anos, coleciona os LETRONIX.
LAVRAS – MG

A Cristina Beber, de 10 anos, desenhou o Zeca.
CONDOR – RS

Pessoal!
Eu preparei a festa de Halloween e fui explorar a minha rua com meus amigos, como vocês ensinaram na edição 87.
Foi muito bacana!
RAFAEL MAIA, 11 ANOS
MOSSORÓ – RN

A Amanda Brum, de 12 anos, adora escrever poesias.
ARARUAMA – RJ

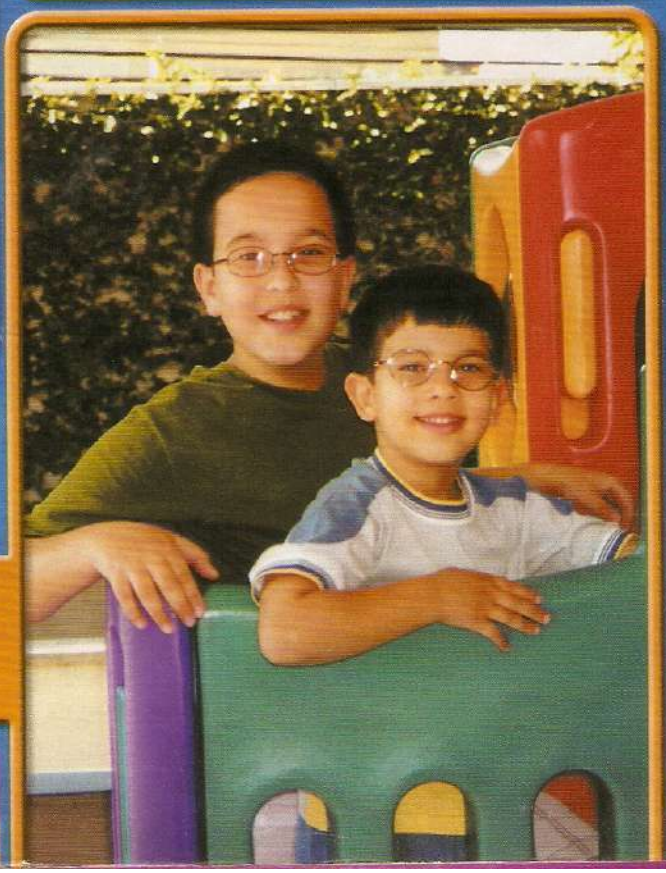
A Evelyn Santos diz que gosta de fazer passatempos e mandou este Dexter.
SANTO ANDRÉ – SP

Este desenho é do Pedro Lucas de Medeiros.
MOSSORÓ – RN

O Harry Potter foi desenhado pelo Mateus Pedrini.
VILA VELHA – ES

Oi! Gosto muito de ler as curiosidades e as tirinhas.
LUCAS LARANJEIRA
GUNAMBI – BA

Este são os irmãos Marco Aurélio e Guilherme.
SÃO PAULO – SP



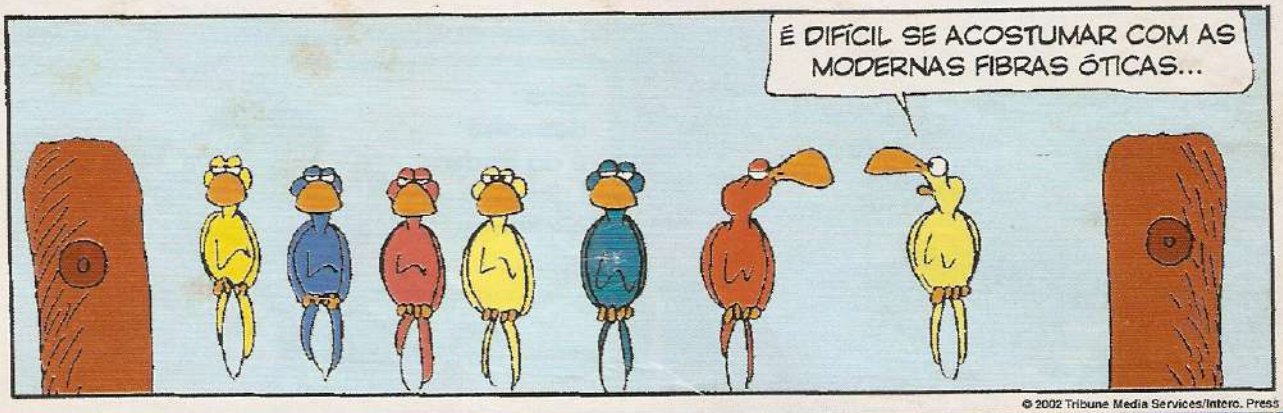
TIRINHAS!

Meg

por Curfman

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

Os Bichos



por Roger Bollen

© 2002 Tribune Media Services/Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 37

Página 39

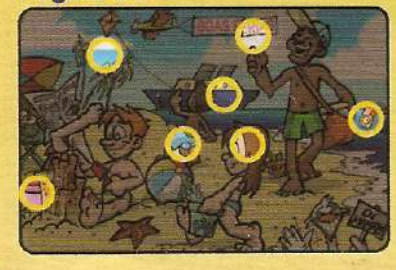
Era uma vez um menino que achou uma lâmpada mágica. Dela saiu um gênio que o presenteou com três desejos...

O nome do livro é: **Aladim e a Lâmpada Maravilhosa.**

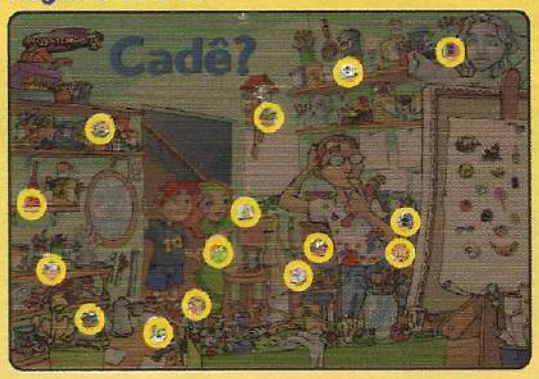
Página 8

A ▸ 2
B ▸ 3
C ▸ 5
D ▸ 4
E ▸ 1

Página 29



Páginas 20 e 21



Página 17

APROVEITE O VERÃO
E SAIA DE FÉRIAS COM
ESSA TURMA

WG PROPAGANDA

EDITORA Abril

Mickey, Pato Donald e Zé Carioca por apenas R 1,00.

OS FAMOSOS DA DISNEY, TODA A SEMANA NAS BANCAS.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ®

Leve estes amiguinhos sempre com você.

Disney MICKEY MOUSE

© DISNEY

Linha Disney: As canetas e lapiseiras da BIC que são pura diversão.

Todo mundo se amarra nesta linha.

BIC